HACKER

cijena: 22 kn

PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE

ožujak 1997. broj 24.

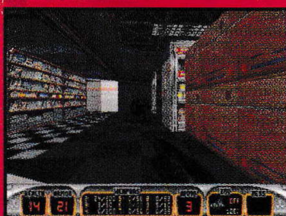


HACKER NAJAVLJUJE

RESIDENT EVIL 2, SHADOW WARRIOR, OUTLAWS, HEXEN 2...

TEMA BROJA

DIABLO™


Duke 3D Plutonium


MadTV 2

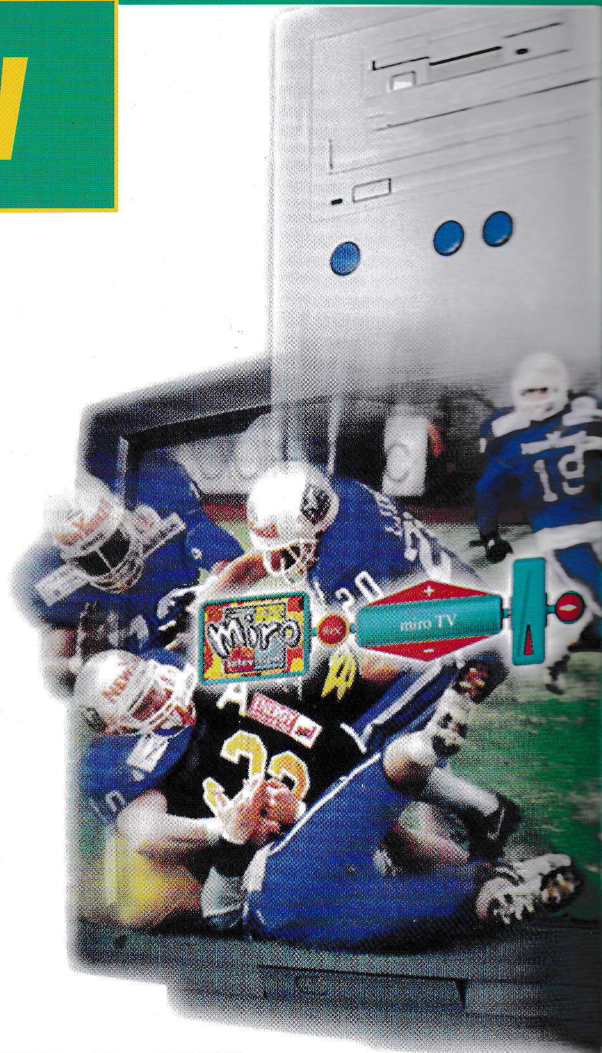

Cyber Gladiators


SkyNET


Toonstruck

miroMEDIA PCTV

Gledajte TV program na računalu



- TV-tuner board for television on your PC
- Digitization of video sequences (video capture)
- PCI bus-master technology for quick data transfer
- Connections for S-VHS and VHS video sources
- miroMEDIA Manager in package





Technical data	miroMEDIA PCTV
PCI bus master controller chip	Brooktree BT848
TV Tuner (NTSC/SECAM/PAL)	Philips FI12xx series or TEMIC
Antenna input	75 Ohm IEC jack/F connector
Audio-output	3.5 mm jack
Video-input	S-video, hosiden jack composite-video, cinch jack
Software driver	Windows™ 95
Package includes	Hardware: miroMEDIA PCTV board Software: miroMEDIA Manager. miroTELEVISION, Vidcap32, Media Maestro
Remote control (optional)	miroMEDIA Remote (available separately





miroMEDIA PCTV koristi zadnju PCI bus-master tehnologiju omogućujući brz prenos podataka za optimalni prikaz TV slike na vašem PC-ju. Vaša grafička kartica mora podržavati tu novu tehnologiju. miroMEDIA PCTV zahtjeva grafičku karticu koja podržava DirectDraw i Video-sloj pod Windowsima 95. Da bi postigla najbolje performanse preporučujemo 2 MB memorije.

Grafičke kartice koje preporučujemo za korištenje s miroMEDIA PCTV:

- sve kartice bazirane na S3 Trio 64V + ili S3 ViRGE, e.g. miroMEDIA View, miroMEDIA 3D i miroVIDEO 22SD (10/96 ili kasnije)
- ATI VT i GT series
- kartice bazirane na Cirrus Logic 5446
- Matrox Millennium i Mystique
- kartice bazirane na Tseng ET6000

748 kn
209 DM

VIDI studio

GRAPHICS & VIDEO

Desktop Publishing • CAD • 3D Works • Art & Design

WiB

VELEPRODAJA
Zagreb, Kerestinečkih žrtava 16
tel/fax: 01/150 666, 161 784
e-mail: wib@wib-co.com
http://www.wib-co.com

míro
demo centar

Ovlašteni prodavači:
Pro-teh, (01) 455 3010, Zagreb
Teserak, (01) 2395 710, Zagreb
Comel, (047) 336 666, Karlovac
Arbor, (051) 260 028, Rijeka

HACKER



Televizijski svijet je jako čudna biljka. Kada vas uhvati kriza, pa ne znate što bi stavili na program ili vas jako muči konkurencija, posavjetujte se s vračarom.



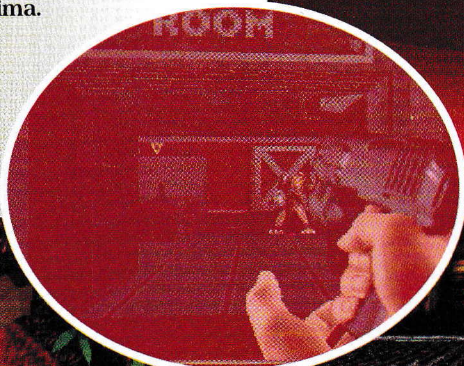
Bitke sa opakim čudovištima u rezoluciji 800x600 ostavit će vas bez daha! Blizzard did it again!!!

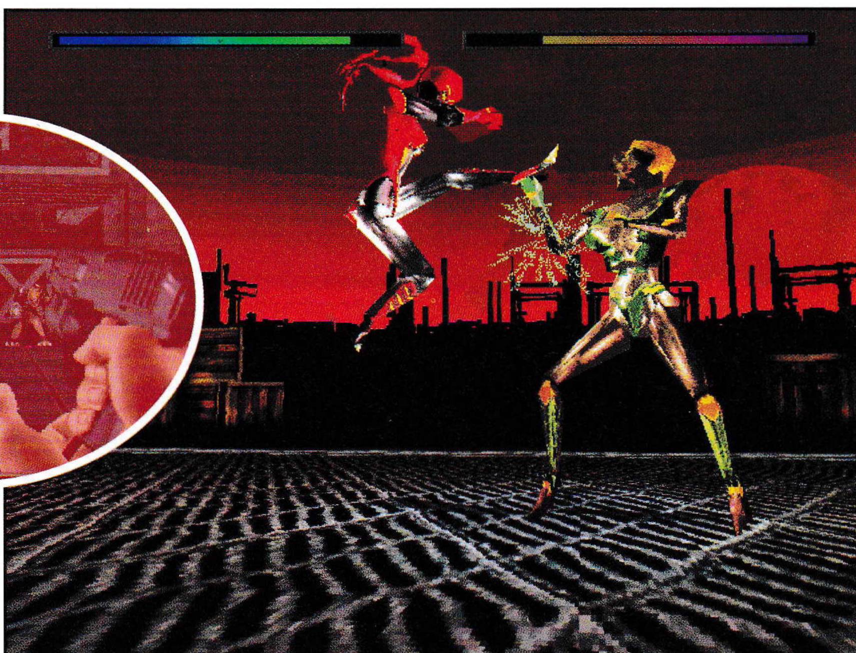
tema

igre

rubrike

Duke u novoj epizodi donosi i nešto više osim samih nivoa. Sada je tu i poboljšani engine koji će vam omogućiti igranje u višim rezolucijama i na slabijim računalima.







hardware

POPIS OGLAŠIVAČA:

DODATAK:

HACKER
PRVI HRVATSKI ČASOPIS ZA INFORMATIČKE IGRE
izlazi mjesečno

IZDAVAČ:
JANUS - LINGUA d.o.o.
za novinsko - nakladničku djelatnost
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179
žiro račun: 30105-603-28346

DIREKTOR:
Senka Kušer

TEHNIČKI UREDNIK:
Tomislav Mijić

GLAVNI I ODGOVORNI UREDNIK:
Krešimir Mijić

GRAFIČKI UREDNIK:
Silvano Bucić

PRIJELOM:
Vedran Relić

SURADNICI:
Hrvoje Kablar, Miroslav Puljiz, Damir Rukavina, Emil Marmelić, Tihomir Jauk, Miloš Vlaisavljević, Dario Rakovac, Kristijan Žibreg, Patrik Pencinger, Domagoj Korak, Igor Duić, Robert Gabelić, Berislav Jozić, Luka Mihaljević, Bibor Kiraly, Kalit Usama

LEKTOR:
Ankica Đerek

STRIP:
Goran Stančić

RAČUNOVODSTVO:
Melita Šobot

IZRADA FILMOVA I DESIGN:
Studio Janus
Petrinjska 11, 10000 Zagreb
tel/fax: 01/435-179, 427-883, 429-810

TISAK:
Tiskara Meić
Šenoina 25, 10000 Zagreb
Tel/fax: 01/523-613

ISSN 1330-7126

Mišljenjem Ministarstva kulture RH, temeljem Br. 612-10/94-01-103 "HACKER" je oslobođen plaćanja poreza na promet

E-mail adresa:
hacker@zg.tel.hr

WWW stranice:
http://www.tel.hr/hacker

Hi Hackeri,

Pogledavši naslovnicu, odmah ćete zapaziti da je tema ovog broja odlična Blizzardova igra DIABLO, jedna od rijetkih koja je zapalila i one koji nikad nisu zaigrali FRP igru. Blizzard je udario i nove temelje besplatnog igranja na NET-u napravivši Battle.net mode pa ćete bez problema uživati igrajući ovu igru zajedno sa još tri živa suborca diljem nam našeg rodnog planeta. Uz Diablo, tu je još i legendarni Đuka Nuklearac koji je dobio dodatni scenario, Skynet, MadTV2... Da ne biste pomislili kako smo se posvetili samo 2D igrama, donosimo vam i prikaz virtualnih naočala kojima je, usput rečeno, zapanjujuće pala cijena te su postale dostupne i našem tržištu. Pa ako imate koju kunu i želju za novim načinom igranja... preporučujemo. Za ljubitelje konzola posvetili smo 2 stranice novom svjetskom hitu NINTENDU 64 koji bi, prema riječima proizvođača i zastupnika, trebao znatno unaprijediti kvalitetu igara i igranja na konzolama. Dragi čitatelji, ako vam je i ovo nedovoljno, čitajte nove najave HEXEN 2, OUTLAWS, SHADOW WARRIOR i nestrpljivo iščekujte sljedeći broj u kojem će FLYING CORPSE biti tema broja.

Ljubi vas vaše uredništvo!

*** Pozdrav redakciji!**
Ne treba trošiti riječi, jedan ste od najboljih časopisa, idemo odmah s prijedlozima.
1. Amiga World je za svaku pohvalu, u toj i sličnim rubrikama ne bi trebalo ništa mijenjati.
2. Bilo bi dobro kad bi u svakom broju bile rubrike Gost urednik i Savjet više, a tema broja ocijenjena.
3. Strip nam ne treba, ta imamo strip časopise.
4. Ne izbacujte postere jer bar 80% čitatelja njima ukrašava svoje sobe.
Na kraju kritika: Je li doista moguće da Xenopage ima toliko lošiju grafiku od Fightin' spirita?! Drugim rječima, zašto grafiku, zvuk i igrivost prilagođavate općem dojmu?

Vjeko iz Zagreba



***Odgovor:** Možda ti je promaknuo podatak ali - tema broja je igra mjeseca, dakle, igra maksimalnog broja bodova i stoga ju je besmisleno ocjenjivati (reći ćemo, čista petica). Drago nam je što posteri krase vaše sobe i uopće nam ne pada na pamet izbaciti ih iz časopisa, a kad smo kod stripa - odlučili smo krenuti s novom serijom i nadamo se da će vam se svidjeti naša "Mala škola računala" (napokon, prilagođen je časopisu, zabave nikad dovoljno). I na kraju pitanje: je li moguće grafiku, zvuk i igrivost prilagoditi općem dojmu? Prije bismo rekli da je suprotno!*

***Poštovano uredništvo!!!**
Čitam Hacker od 12. broja i svakim ste brojem sve bolji i bolji, ali imam nekih prijedloga, primjedaba i pitanja.
1. Zašto ne ubacite CD prilog? Gotovo ga svi domaći i inozemni časopisi imaju, ne budite ni vi iznimke.
2. Uz minimalnu konfiguraciju navedite i gdje se igra može kupiti (tj. tvrtku koja vam je igru dala na testiranje) i, dakako, cijenu.
3. Koja je minimalna konfiguracija za C&C:Red Alert?
4. Povećajte broj stranica i objavite rješenje igre Sam & Max.
5. Koliko bi trebao biti dugačak tekst za rubriku Gost urednik?

Hacker iz Zagreba



***Odgovor:** Pa dakle, gdje si ti bio do 12. broja??!! Šalimo se, dobrodošao je svaki novi čitatelj kao i svaki savjet ili komentar. Igre možete kupiti kod naših stalnih oglašivača koji redovito krase naše stranice oglašavajući svoje proizvode ali, nikad ne reci ali, pripremamo novo Hackerovo ruho pa možda osvane i nova tablica za ocjene i podatke o igri. Za C&C ti treba najmanje 486/66 MHz i 8 Mb memorije a želiš li poslati tekst za rubriku Gost urednik - piši - tu nema ograničenja.*

***Ave Hacker!**
Jedva sam vas dočekao (opet ste kasnili), a onda sam svojim drhtavim rukama grčevito listao novi broj i kvario oči neprestanim iščitavanjem gusto štampanih tekstova.
Imam nekoliko primjedaba:
1. Skratite WIN učionicu ili počnite opisivati nešto korisno u njoj.
2. Nema ni traga od CD priloga (PC-Chip, Bug i WIN.INI ga imaju)
3. Ako već imate toliko oglašivača da se reklame nalaze na svakoj trećoj stranici, zašto ne povećate njihov broj?
4. Niste još opisali neke dobre igre kao što su Destruction Derby 2, The Neverhood, Azreael's tear... Izašle su prije 2-3 mjeseca i to zaslužuju.
5. Što je bilo s Dungeon Keeperom?
6. Ne kratite pisma, radije smanjite font!
7. Napravite neki usporedni test (npr. PSX vs PC, SATURN vs PSX..)
8. Gdje se u Zagrebu može kupiti MASTER OF ORION 2?
Unatoč svim propustima, vi ste i dalje No. 1, imate najbolje i najhumorističnije tekstove, samo tako dalje!

Pozdrav od Mr. X-a!



***Odgovor:** Prije ozbiljnog i konkretnog odgovora, moramo spomenuti našu zabrinutost za tvoje zdravlje, dakle, malo više samokontrole - mi smo skloni iznenađenjima i moraš čeličiti svoje mlade živce. A sad, prijeđimo na bitno. U novinama ništa nećemo skraćivati, već je na pomolu naše planirano i najavljeno povećanje stranica i već ćete za brojdva zadovoljno listati još deblji Hacker s još više opisanih igara.*

***Cijenjeno Uredništvo!**
Prije svega, čestitam Vam dvogodišnjicu izlaženja, ali imam i ozbiljnu primjedbu. Primijetio sam da zapostavljate Nintendo, pogotovo njegov novi proizvod N64. Kao prvo, uopće ne znate pravo ime (!). Suprotno od onog što ste vi napisali u 19.broju, Nintendov proizvod ima isto ime u cijelom svijetu - N64. Ono "ultra", koje vi uporno spominjete su šefovi Nintenda izbacili još u 8. mjesecu prošle godine. Zatim, N64 je u 90% časopisa, ocijenili N64 boljim od PSX-a. Dalje, u 23. broju ste jednom neodlučnom čitatelju predložili kupnju PSX-a jer je on zastupljeniji u nas. Kako će N64 biti zastupljen u Hrvatskoj ako ga nema još ni u Europi? Kako znate koliko će distributera imati? Možda dvostruko više ili dvostruko manje, ali otkud Vi to znate? I na kraju, što je s igrom Super Mario 64, koja je službeno najbolja video igra u povijesti?!! Tu laskavu titulu dali su joj mnogi časopisi, kritičari i znalci, a Vi o njoj niti slova.

Ivan iz Zagreba



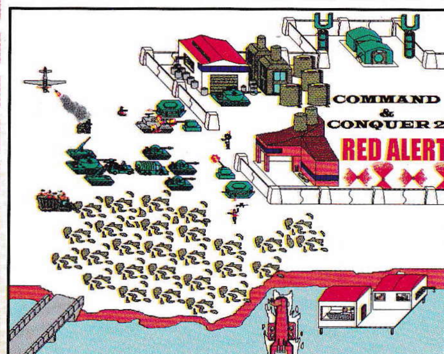
***Odgovor:** Hi, Ivane. Pismo je došlo u najbolje vrijeme. Kao što primjećuješ, početak malen ali vrijedan - Nintendo je ušao u Hacker. Zašto sada? Zato što je tek ovog mjeseca krenula promocija i prodaja Nintenda 64 u Hrvatskoj. Koliko ćemo mu prostora posvetiti? Za sada dvije stranice i nekoliko kraćih recenzija, pa nije li to krasan početak?*

***Štovano uredništvo,**
posljednjih nekoliko brojeva čitam kritike i usporedbe vašeg časopisa i sličnih stranih. Pošto ste moj najdraži časopis, ja ću odgovoriti kad nećete vi, zbog skromnosti. Čitatelji su vas uspoređivali s Computer Gaming Worldom ili PC Playerom, a ja ću s časopisom PC Zone zato što je to najprodavaniji časopis i zato što se njegovo ime pojavljuje na kutijama igara kao što su Quake, Syndicate Wars, Tomb Raider... U 20. broju bilo je primjedaba na ocjenjivanje, ali ja još nisam vidio časopis koji to radi bolje (posebno bih pohvalio H. Kablara), nijednom me niste prevarili, stoga ne nabavljam igru dok ne vidim vašu ocjenu. PC Zone ima drugačiji način ocjenjivanja, neke su im ocjene slične, ali ima i gluposti (npr. WC3 -62%, EF 2000 -97%, Ecstatica - 93%, Aladdin - 70%, Daggerfall - 65%). Zaključak: Hacker je bolji! U 23. br. bila je primjedba na sporost. Ovo je djelomično točno. Ponekad kasnite, ali ne s recenzijama, one su nekad i ispred svjetskih časopisa. Vaša politika da neke vijesti ostavljate za drugi mjesec je katastrofalna jer, mjesec dana u svijetu informatike je mnogo, tako da ono što je bilo novost nakon 30 dana postaje stara vijest (npr. War Wind, KKND, Network q rac Rally...). Ali gledano u cjelini, ovo nije ništa zabrinjavajuće, već sitnica koju je lako popraviti. Broj recenzija? Hacker opisuje 20-40 igara, a PC Zone 10-ak, često i manje. Broj stranica posvećen pojedinom opisu ne može biti isti jer Hacker ima 80 str. a PC Zone 130 i manje opisanih igara. Pa zar nije bolje opisati više igara nego o pojedinoj razglabati na 5 stranica, a ona to možda i ne zaslužuje? Nagla poskupljenja? Pa zar je 10 lipa, koje ionako ostavite prodavaču, naglo poskupljenje? A ti isti zahtjevaju povećanje stranica i još štošta, a što bi onda bilo da cijenu povećate za pola kune ili kunu. Budimo ozbiljni! Ako nekoga smetaju "neočekivane" cijene, neka se pretplati. Da zaključim, jedina prednost stranih časopisa je CD prilog, no nadam se da ćemo ga i mi vrlo brzo imati. Ne bi bilo loše da se npr. eng. verzijom časopisa plasirate na strano tržište, zašto ne bismo vidjeli ime "Hacker" na omotu neke igre? Malo sam razočaran proglašenjem najbolje igre za 96. Poglavito mislim da je u izbor trebao ući Warcraft 2, a igrom godine trebalo je proglasiti CREATURES.

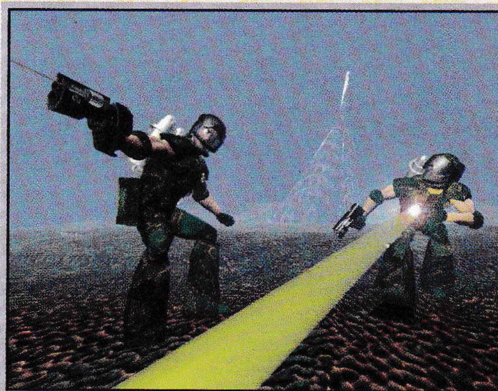
Zlatko iz Karlovca

***Odgovor:** Dragi Zlatko, što više reći?! Hvala ti na ovako lijepim komentarima i pohvalama.*

HACK Galerija

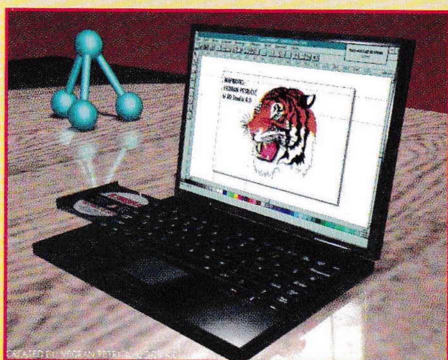


Autor: Marko Nikolić
Starost: 10
Platforma: PC 486/100, 8MB
Program: Paintbrush

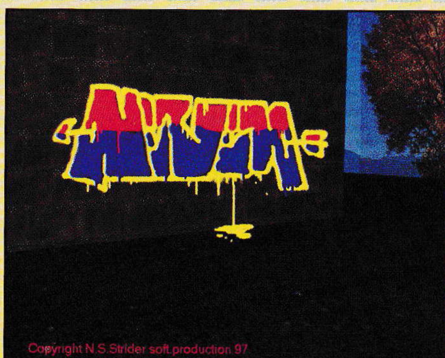


Dominik Leonardo (24) je stvarno pokazao veliku svestranost u radu potvrdivši se na velikom broju profesionalnih programa kao što su 3D Studio 4.0, Fractal Design Painter, Adobe Photoshop 3, Photo Styler i ProVista 3. Svi su radovi napravljeni na PC 486/100 sa 16 MB rama.

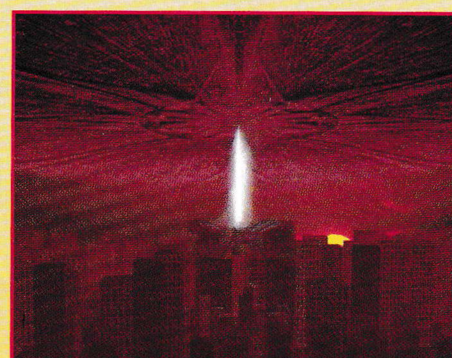




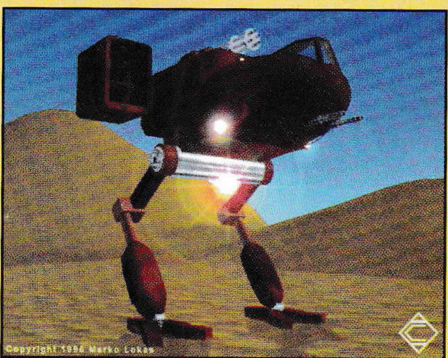
Autor: Vedran Petričić
Starost: 16
Platforma: PC 486/33, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



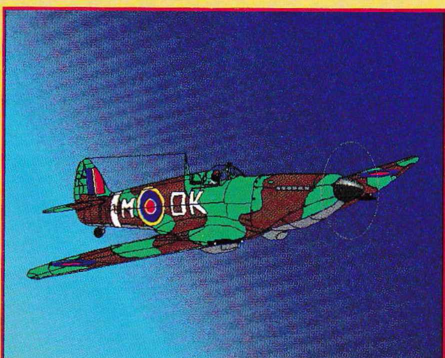
Autor: Neven Stevanović
Starost: 17
Platforma: PC 486/80, 8MB
Program: 3D Studio 4.0



Autor: Matija pl. Švec
Starost: 16
Platforma: PC P5/100, 8MB
Program: 3D Studio 4.0
Photo Styler



Autor: Marko Lokas
Starost: 17
Platforma: PC P5/90, 32MB
Program: Lightwave 3D 5.0



Autor: Bruno Smiljanić
Starost: 14
Platforma: PC P5/120, 16MB
Program: Corel Draw 5.0, Paint Shop PRO



Autor: Leonardo Gombar
Starost: 14
Platforma: Amiga 1200/50
Program: ImageFX, DPaint

Info

Domagoj Korak

Great Battles of Alexander

PC CD



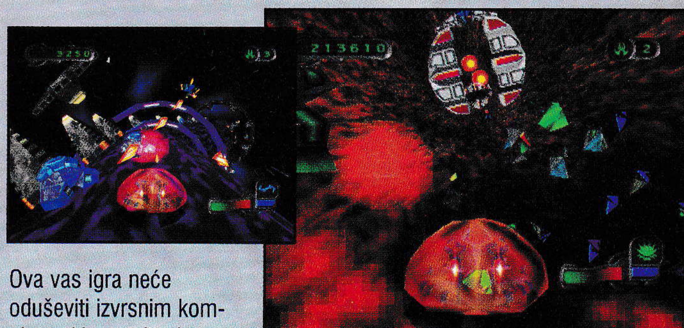
Strategijska igra u kojoj ste u ulozi Karla Makedonskog i pokušavate pokoriti čitav svijet. Igra se odvija potezno po heksagonalnoj karti. Svaka strana ima nekoliko vođa koji kontroliraju svoje jedinice. Svaki ima različito iskustvo i svoju karizmu, što će znatno utjecati na daljnji tijek borbi. Bit će tri razine uvećanja pogleda na teren i barem desetak scenarija igranja. Ova strategija ne će biti jako komplicirana i sigurno će se svidjeti svima koji tek ulaze u svijet ovakvih igara. Great Battles of Alexander će, nadamo se, biti prva strategija u serijalu Great Battles igara.

Interactive Magic



Nanotek Warrior

Playstation



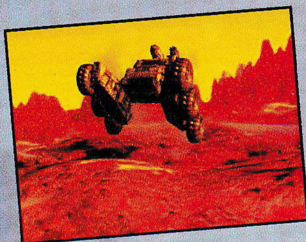
Ova vas igra neće oduševiti izvrsnim kompjutorski generiranim scenama, digitaliziranim govorom ili nečim sličnim, ona svoj uspjeh temelji na velikoj igrivosti, letenju, pucanju, skupljanju raznih poboljšanja te munjevitoj brzini (30 fps sa 120.000 poligona u sekundi). U igri se možete kretati u punih 360 stupnjeva. Na kraju svakog nivoa borite se u kružnoj areni s jednim od osam bossova. Postoje i bonus nivoi gdje skupljate razna poboljšanja. Nanotek Warrior je ustvari posudio tipičan slijed događanja iz starih 2D pucačina i sve to prebacio u danas moderno 3D okružje.



Tetragon

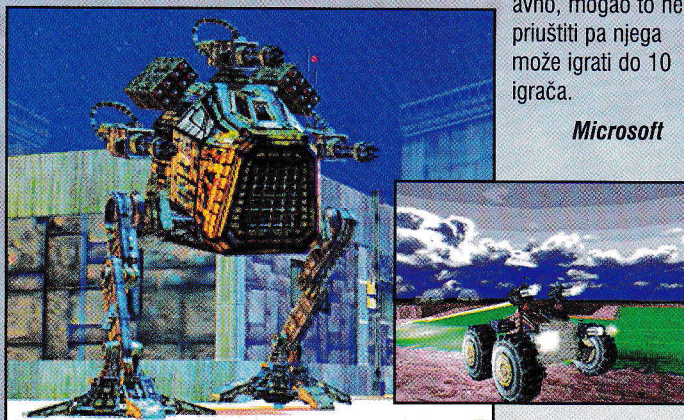
The Condemned

PC CD



Igra je nešto između Mad Maxa i Mechwarriora. Sve se zbiva 2073., bogataši žive na asteroidima dok se obični smrtnici bore na napučenom planetu. Vi ste se ondje zatekli posve slučajno i osuđeni ste na sudjelovanje u borbi sa specijalnim vozilima koja mogu imati kotače, noge kao pauk, tenkovske gusjenice ili nešto slično hovercraftu. Prilagoditi možete i kabinu, oklope, sustav napajanja te odabrati jedno od 50 različitih oružja. Na izbor su vam plamenobacač, haubice, plasma topovi, nuklearne bombe i tko zna što još sve. Za igru ovakvog tipa bio bi grijeh ne imati multiplayer mod. The Condemned si nije, naravno, mogao to ne priuštiti pa njega može igrati do 10 igrača.

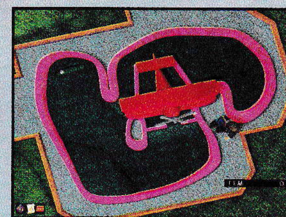
Microsoft



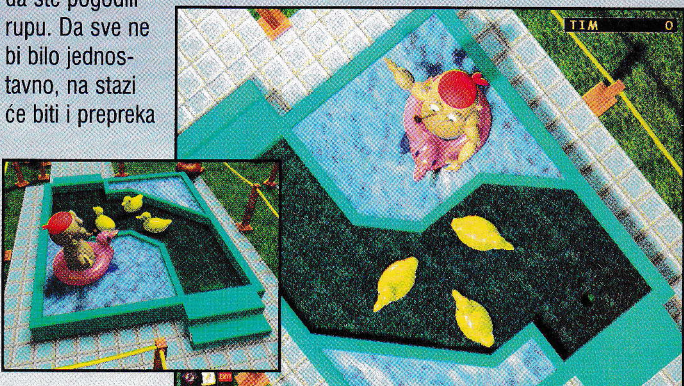
Super Putt

PC CD

Na računalu ste dosad često igrali golf simulacije, odsad možete zaigrati i onu minigolfa. Corel je napravio minigolf u kojem možete igrati tri staze (classic, traditional i water park) sa 9 rupa. Stazu ćete moći pogledati iz tzv. 3D pogleda i odozgo. Nažalost, ne postoji mogućnost igranja u 3D pogledu (nema rotiranja, zumiranja i sl.), već se igrati može samo promatrajući teren odozgora. Igranje minigolfa je vrlo jednostavno - kliknite mišem, odredite smjer i jačinu zamaha štapom i nadajte se da ste pogodili rupu. Da sve ne bi bilo jednostavno, na stazi će biti i prepreka poput lopti, lubanja, boca i ostalog smeća. Ova igra veselih boja i grafike najvjerojatnije će se svidjeti mlađim igračima. Još kad bi imala mogućnost 3D igranja i editor staza, i mi stariji bili bismo zadovoljni njome.



Corel



The Simpsons Cartoon Studio

PC CD
Mac

Vjerojatno ste čuli za legendarne Simpsone, ako ih već niste gledali. Ovaj CD, doduše, nije igra ali ćete se izvrsno zabavljati, bolje nego uz mnoge igre. Moći ćete sami stvarati svoje crtiće s poznatim Simpsonovcima. Na CD-u će biti nekoliko primjera koji će vam zorno pokazati što vam je činiti želite li i vi nešto slično stvoriti. Radnja vašeg remek-dijela zbiva se na mnogim mjestima, a neka od njih su Simpsonova dnevna soba, kuhinja, ukleta kuća, površina nekog dalekog planeta ili čak nuklearna elektrana. Nažalost, program sadrži određen broj akcija za svaki lik pa, prije nego krenete u izradu svog crtića, dobro proučite što pojedini lik može činiti. Svoje izrađevine možete snimiti i dati drugima na ocjenu.

Fox Interactive



Blast Corps 64

N64



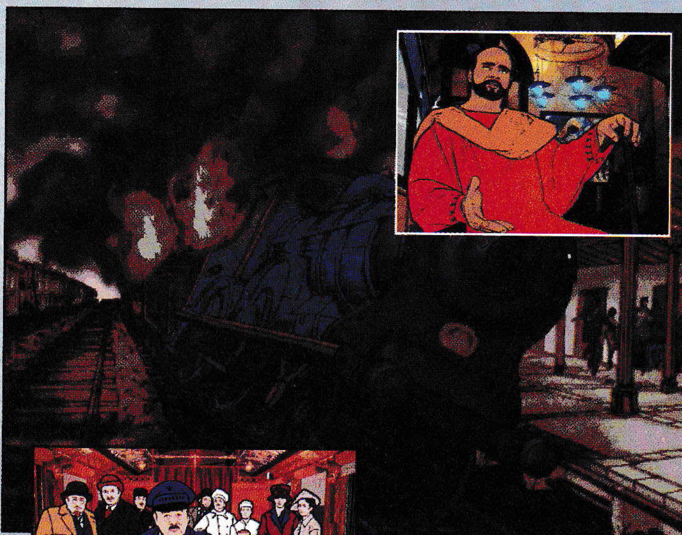
Stiže nam još jedna nova igra za sve popularniji Nintendo 64. Moći ćete odabrati jedno od ponuđenih vozila (kamioni, roboti, letjelice) i krenuti u osvajanje. Protivnički nosač projektila ide nezaustavljivo prema vašem glavnom gradu i vaš je zadatak u tome ga spriječiti. Tijekom akcije morat ćete obaviti i mnoge druge zadatke, primjerice spasiti znanstvenika, smanjiti radijaciju nosača i sve ostalo što su programeri zamislili. Igra sadrži pedeset nivoa i dobro ćete se oznojiti dok ih sve prođete. Lijepe eksplozije, brza grafika i dobar zvuk trebali bi vas natjerati da ozbiljno razmislite o Nintendu 64 ako ga već nemate.



Nintendo

The Last Express

PC CD



1914. je započeo I. svjetski rat, to svi znamo. Prijatelj vas poziva da mu se pridružite u vožnji vlakom koji kreće iz Konstantinopola. Prihvaćate njegov poziv neznajući što vas sve čeka na tom putovanju. Ova avantura će vas uvesti u svijet spletki, neizvjesnosti i ubojstva. Igra vam pruža slobodu kretanja u 3D okružju, razgovor s mnogim likovima, akcijske dijelove te nekoliko mogućih završetaka. Neke dijelove ćete promatrati iz perspektive lika, a katkad ćete gledati na svoj lik izvana. Pošto vlak cijelo vrijeme putuje, ova će avantura imati i vremensku dimenziju. Dakle, The Last Express nam donosi zanimljivosti dosad neviđene u avanturama.

Brodenbund

Star Fox 64

N64

Evo jedne igre koja je namijenjena samo novoj konzoli Nintendo 64, čije vrijeme tek dolazi. Upravljate lovcem-bombarderom koji se može transformirati u tenk te ćete se tako u jednoj igri boriti u zraku i na zemlji. U igri ćete se moći, što se i preporuča, osloniti na pomoć vaših vjernih wingmena. Wingmeni su, nećete vjerovati, jedan jastreb, zec i žaba. A vi ste već mislili da će ovo biti prava realna simulacija? Ništa zato, Star Fox 64 je zabavna igra u kojoj se misije odvijaju na nekoliko planeta, ali i u svemiru. Star Fox 64 ima i multiplayer mod u kojem mogu igrati dva do četiri igrača i isprobati tko je bolji. Igra bi trebala biti u prodaji tek naljeto. Dotad samo nabavite Nintendo 64!

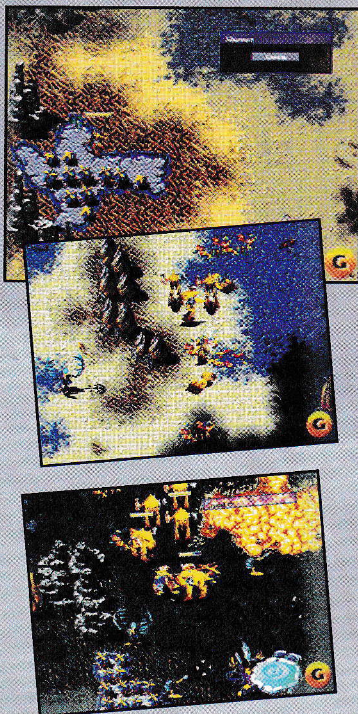
Nintendo





Warbreeds

PC CD



Broderbund je ponovno počeo proizvoditi igre te je za 1997. najavio čak osam izdanja. Warbreeds je prva igra nakon trogodišnje stanke (sjećate se još igre Prince of Persia II.?). Warbreeds je strategija u realnom vremenu koja se odvija na udaljenom planetu u kojoj se bore četiri klana. Osnovno sredstvo za borbu je genetski inžinjering pomoću kojeg ćete moći raditi zanimljive borbene jedinice. Broderbund najavljuje da će igra imati odličnu umjetnu inteligenciju. Neće biti glupih ratnika kao u ostalim igrama ovog tipa, jedinice veterana će biti mnogo jače od početnika i bit će mnogo različitih strategija podjednako uspješnih. Trebala bi podržavati do 8 igrača u mreži, a moći će se igrati i preko određenih servera na Internetu.

Brodenbund



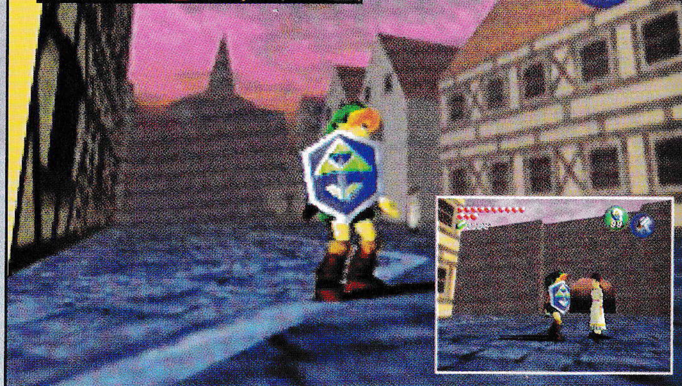
The Legend of Zelda 64

N64

Zbog ove ćete igre zaželjeti Nintendo 64. Ako već nije vidljivo po grafici na slikama, onda znajte da će svi likovi i objekti reagirati na akcije koje ćete vi izvoditi. Moći ćete mijenjati poglede kamere kako vam se sviđa i promatrati igru iz perspektive koju sami odredite. Avantura se zbiva u fantazijskom svijetu Hyrule i vi ćete otkriti sve tajne Zelde. Igra će u potpunosti znati iskoristiti Nintendov analogni kontroler. Još nema nikakvih naznaka kad bi mogla ugledati svetlo dana, ali čim se pojavi u prodaji mnogi će se nabaviti. Zašto ne biste i vi?

Link





Test Drive: Off Road

PC CD

Mlađi čitatelji odrasli uz Need for Speed i Screamer vjerojatno ne znaju za igru Test Drive koja je nekoć bila sinonim za najbolje automobilske trke. U prva tri dijela mogli ste voziti brze sportske autiće lijepim krajolicima, novi Test drive, zaključiti ste već iz naslova, postavlja vas izvan ceste, na neravan teren prepun prepreka. Moći ćete isprobati kako to izgleda voziti chevrolet K-1500 Z71, jeep wrangler, land rover defender 90 i vojni hummer. Svoje vozilo moći ćete promatrati iz devet različitih kuteva kamere tijekom vožnje. Moguće je igrati i u multiplayer modu do 4 igrača, modemom, u mreži i na jednom računalu s podijeljenim ekranom. Na 12 različitih staza moći ćete oprobati sve konjske snage vašeg vozila. Alternativni band Gravity Kills prodao je prava Accoladeu na nekoliko svojih pjesama, tako da će tijekom vožnje brijati dobra glazba. Hoće li Test Drive: Off Road ostati zapamćen među novom generacijom igrača, vrijeme će pokazati.

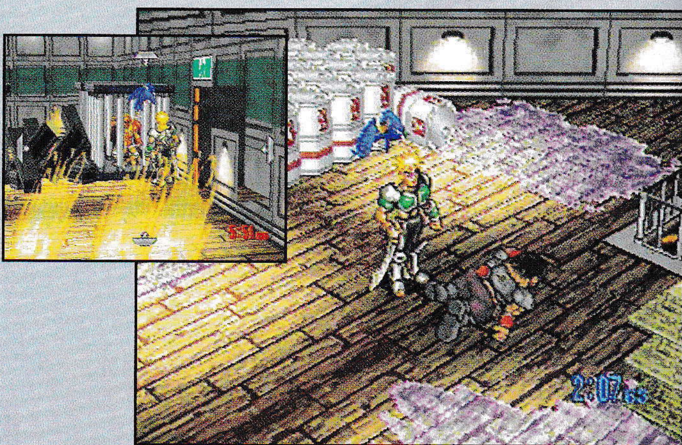
Accolade





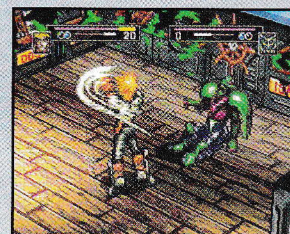
Dark Savior

Saturn



Zatvorenik kojeg ste otpremili u otočni zatvor uspjeva pobjeći. Krenuli ste u potragu za njim. Prateći ga, naići ćete na mnoštvo ubijenih koje on za sobom ostavlja. Vaš je cilj uloviti ga što prije spasivši tako nevine ljude od poludjelog zatvorenika. Svijet u kojem se krećete je kombinacija 3D poligona i tradicionalnih sprajtova i prepun je detalja. Bit će tu raznih olupina, vatre, odbljesaka i... Pogled na igru je izometrijski pa će isprva biti dosta muke s vođenjem lika, ali nakon nekoliko sati bit ćete pravi majstori. Sama igra je podijeljena na dva moda, avanturistični i borbeni. Borbeni je nalik tučnjavama kakve smo već navikli igrati na konzolama. Dark Savior je zanimljiva kombinacija akcijske, platformske i RPG igre.

Sega





Cool Boarders

Playstation







Ljubitelji snowboarda doći će na svoje - Cool Boarders nudi tri staze različite težine. Moći ćete se spustiti stazom za klince i početnike, stazom za osrednje snowboardere i stazom za one kojima je daska srasla za noge tj. prave profiće. Prva i najlakša staza je ustvari namijenjena upoznavanju s kontrolama i samom igrom. Prikupite li dobre bodove na ovim trima stazama, dobit ćete na izbor još tri nove na kojima ćete pokazati što sve znate. Izborom daske za vožnju, moći ćete moći odrediti svoj stil vožnje. Svoju dasku moći ćete pobojati u omiljenu boju, npr. fluoroscento zelenu. Snijega nema, volite snowboarding, a nemate love za Švicarsku, onda bi Cool Boarders bilo najbolje rješenje za vas.

Sony

NBA Hangtime

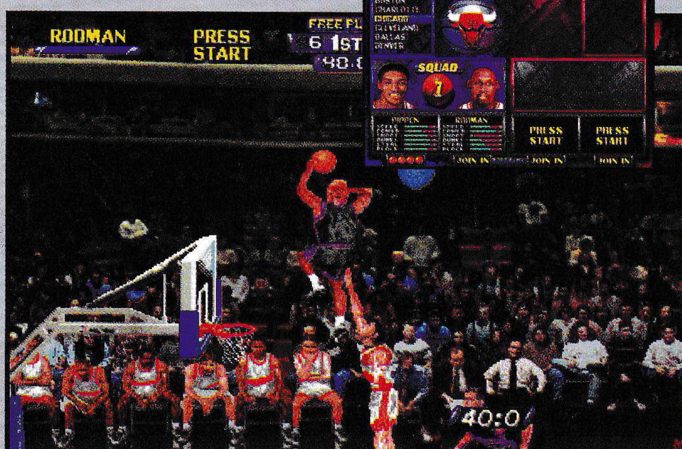
PC CD



NBA Hangtime je PC inačica igre s velikih igraćih automata pa ćete i ovdje prije samog početka morati ubaciti novčiće. Nakon toga, na ekranu će vas čekati izvrsna grafika, glatka animacija, velika igrivost, govor komentatora i izvrstan ugođaj. Zakucavši loptu, doživjet ćete pravi ugođaj košarkaških terena. Možete sami kreirati svoje igrače, a tu su još i različiti smiješni potezi i cheat kodovi, što će ovu košaricu učiniti još zanimljivijom. Četiri se igrača mogu okušati u međusobnom igranju. Dakle, sestra neka bude cheerleadersica, tata sudac, mama neka peče kokice, a vi i prijatelji se zabavljajte kompjutorskom košarkom dok proljetno sunce ne grane!

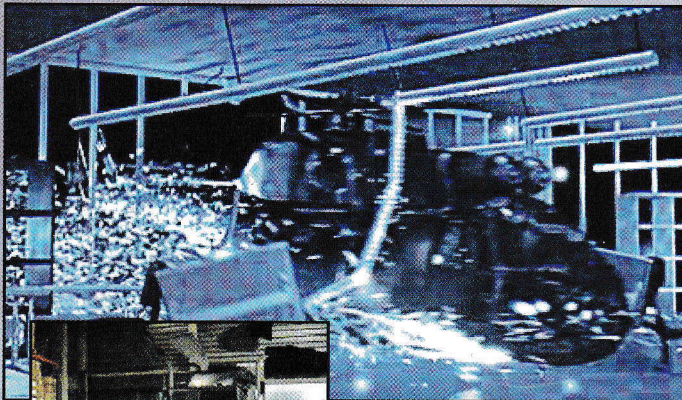
GT Interactive

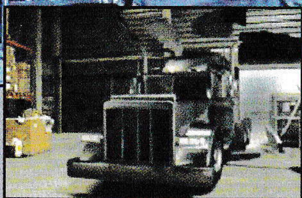




Hardline

PC CD





Hardline je igra u kojoj se morate saživjeti s glavnim likom i otkriti sve čudne događaje iz njegove prošlosti. Morat ćete se suprotstaviti bandi čudnog imena - Sectoids. Priča katkad zna zbuniti igrača, ali ćete tijekom igre moći odgledati mnoštvo video isječaka i bolje se upoznati s pričom. U nekim ćete dijelovima moći tamaniti pripadnike Sectoidsa laserom, bombama, M16 i drugim oružjem (uh, kako slatko!).Od zvuka, navodno, ne treba previše očekivati osim da malo popuni igru. Sve u svemu, ništa revolucionarno, ali ako vam dođe pod ruku, vrijedi je pogledati.

Virgin



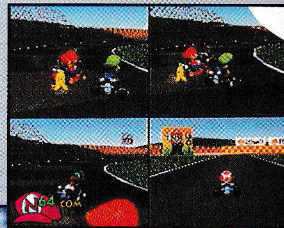
Mario Kart 64

N64

Jedna od najpoznatijih i najigranijih igara na konzolama pojavila se i na novom Nintendu 64. Mnoštvo zanimljivih staza, vozača, brza i glatka 3D grafika te mod za istodobno igranje četvero igrača donosi nam novi Mario Kart. Glazba i zvučni efekti su, također, na zavidnom nivou. Svaka staza ima nekoliko prečica kojima možete skratiti put, ali i lakše zapeti na njima. Mario Kart 64 ima i tzv. ghost mod. To znači da ćete odvoziti svoj najbolji krug i odabrati ga za ghost mod, a tada ćete se utrkivati protiv sebe, ali u prozirnom izdanju. U svakom slučaju, bolje se utrkivati s duhom nego s vremenom.

Nintendo







True Pinball

PC CD Playstation

Ovaj igra sadrži četiri flipera: Babewatch, Extreme Sports, Vikings i Law n Justice. Po samim naslovima već se da zaključiti koje su teme ovih flipera. Fliperi sadrže mnoge bonuse, a određena kombinacija pravih pogodaka u pravo vrijeme donijet će vam extra ball. Grafika je, kao što se vidi na slikama, odlična, fliperi su 3D pa se nadamo da je i osjećaj igranja zadovoljavajući. Digital Illusions je napravio ovu igru, a oni to rade najbolje jer imaju veliko flipersko iskustvo još od dana stare Amige. Što reći na kraju, nego da je ovo još jedan super fliper, ali ipak, ni jedna igra, pa makar se ona zvala i True pinball, ne može zamijeniti pravi pravcati fliper.

Ocean



Interpose



Još jedna igra u kojoj ste vi jedini spasitelj, u kojoj ste naoružani do zuba najmodenijim oružjem i u kojoj morate pokokati neprijatelje kojih je koliko i slova u Hackeru. Što je još zanimljivije, niste čak ni ljudsko biće već ste mačak, i to u kožnatoj jakni. E, kakve sve igre nećemo igrati. Interpose je jedna obična side-scrolling pucačina gdje vam je cilj upucati svaki pixel koji se pojavi na ekranu. Svoju letjelicu moći ćete poboljšati u obližnjem dućanu dodacima ili novim oružjem. Sve je ovdje, od navodećih projektila, bombi, protonskih lasera pa do malih nuklearnih glava. Na CD-u su 23 nivoa, nešto video isječaka i pjesmica Fairytale u CD-audio formatu koju možete slušati i na običnom CD playeru.

Webfoot Tech. Inc.



Shadow Warrior

Kristijan Žibreg

Apogee i njegov odjel 3D Realms pripremaju bolji Quake od Quakea. Hackerovo dežurno njuškalo, Kristijan, otkriva prvi u Hrvatskoj još vruće detalje ove, po svemu sudeći, izvanserijske igre.

Hvala uredništvu na lijepim komentarima, no stvarnost je puno dosadnija. Nekoliko intervjua s ljudima iz 3D Realmsa, par neprospavanih noći uz WEB preglednik i eto prikaza. SW će, vjerojatno, odmah napasti poklonici Quakea. No, dobro promislite, ne isplati se vikati u prazno, bolje je progutati vlastiti jezik i zaigrati dobru igru! Quake je softverski proizvod koji je, uz Windowse 95, podigao najviše prašine u stručnom tisku i informatičkim krugovima te se i danas lome koplja oko toga je li bolji od Đuke. Quake fanatici glasno ističu prednosti njegovog odličnog 3D enginea dok se poklonici Đuke kunu u konačni look-and-feel koji, po njihovom mišljenju, ide u korist Apogeeova proizvoda. Duke Nuke'em je više nego dobro podnio Id-ov napad, no ipak se misli da je Apogee zatajio jer nije bio u stanju u pravo vrijeme izbaciti svoj 3D odgovor na Quake. Istina je, međutim, drugačija: SW je bio u povojima prije negoli je Đuka uopće bio u planu, ali je stavljen na čekanje zbog enormnog uspjeha Dukea i tek će sada Apogee predstaviti svoj unaprijeđeni 3D Realms engine. Nakon njega, uslijedit će još novija inačica, a za iduće tisućljeće Apogee razvija i potpuno novi grafički engine još nepoznatog naziva.



Njammmiii... svježe srce za večericu. Mljac, mljac...

3D Realms - the name of the game

Unaprijeđeni grafički engine SW-a donosi prostorije s mostovima, gredama, pregradama, krovovima, katovima itd. Naravno, sve je to imao i Đuka, no ipak je bila riječ o varki, što se vidjelo i iz samog 3D feelinga, koji u konačnici nije bio realan kao u Quakeu - jednostavno je nešto manjkalo. Grafička bi unaprijeđenja trebala baciti Quake u drugi plan jer SW ima SVGA grafiku i efekte magle (daleki objekti se gube u magli), prave 3D izvore svjetlosti, prozirnu vodu... Vaš lik se može saginjati (ovo očajno nedostaje Quakeu), plivati, skakati, penjati se po ljestvama, voziti VOZILA itd. Voziti vozila? Da, tenkove, buldožere, viljuškare, čamce, što god poželite. Svako vozilo ima svoje oružje - bacač raketa, laser, top i slično - kojim rušite zidove i objekte dok je neprijatelje najbolje zgaziti.

Zavidan je i stupanj interakcije s okolišem; gotovo sve možete uništiti,



dići u zrak ili spaliti i tako opasno izmjeniti izgled karte. Okoliš, konačno, pokazuje odstupanje od dosadnog koncepta "vlažni zidovi i tamni labirinti" jer se krećete po građevinskim postrojenjima, aerodromima... Dosad je o SW-u bilo nadrobljeno svega i svačega, no ključni koncepti bit će utvrđeni 2-3 mjeseca prije završetka igre, uspio sam porazgovarati sa šefom 3D Relamsa, George Broussardom, koji je za Hacker otkrio sa čime možemo sigurno računati.

Što kaže Broj jedan

"Igračev lik će sigurno biti japanskog podrijetla (još se nismo složili oko imena), govoriti tečno engleski i sočno psovati na japanskom. Naravno, igrač će za sočan prijevod u svakom trenutku moći konzultirati titl na engleskom pa neće biti nikakvih problema. Govor je u stilu Dukea sa semplovima u stilu "You very bad man" ili "You have no honor" i baš smo ovih dana dovršili studijsko snimanje glasova. Neprijatelji u igri su rezultat genetičkog inžinjeringa pa tako postoji tzv. Colli koji trčkara okolo s kutijama TNT-a. Jedini mu je životni cilj zavrištati čim vas vidi, a potom se poput kamikaze zaletjeti prema vama i aktivirati TNT. I kad mu prospete utrobu, neće sve biti gotovo jer mu se iz trupla diže duh i napada





Samostrel je samo jedno u nizu vaših oružja. Kao što se i vidi nije baš neke jačine, no poslužit će svrsi.






Napokon nešto konkeretno u ruci. Ova topčina će zasigurno bez većih problema poništavati većinu ovih spodoba.

vas. Imamo i zlog ninju, koji je posebno opasan jer može raditi sve što i vi, a skinete li mu previše energije, učinit će samoubojstvo nabivši si u usta uzi i... U stvari, u mrežnoj će igri igrač i sam moći biti dobar ili loš ninja. Tu je i Ripper, pokretljivo stvorenje slično Babunu, koje skače i hvata se za zidove pa se obrušava na igrača režući ga do smrti. Ako ste već dovoljno izranjavani, iščupat će vam i srce. Očekujte 10-12 protivnika. Glavni neprijatelj, Kirin, neće imati nikakve supermoći jer se radi o zlom znanstveniku koji genetski izopačuje živa bića. Od inventorija zasad imamo Toolkit, kojim popravljate neispravna vozila, MedKit kao i u Dukeu, Night Vision, Gas Bomb koji kontaminira solidnu površinu na 30-ak sekundi (ovo će biti vrlo korisno u mrežnoj igri), Flash Bomb zasljepljuje protivnike na neko vrijeme, Smoke Bomb će vam omogućiti privremeno nestajanje, a nered će praviti Caltrop čim ga bacite na tlo. U SW-u postoji i više načina pucanja raketnim lanserom: normalni, toplinsko traženje i "Nuke" mod. Posljednji će biti užasno efektan u mrežnoj igri jer će njegovim ispaljivanjem vaš protivnik prvo čuti brzo odbrojavanje pa kratko zvučno upozorenje, a tada mu je bolje biti što dalje... SW je bogat detaljima - prazne čahure padaju na tlo s karakterističnim "ping" zvukom, sve je puno krvavih otisaka sandala, krv šprica po zidovima itd."

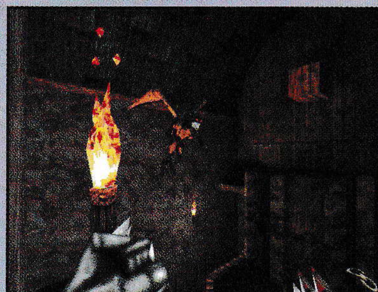



Pa-pa Quakeu

Krvi će biti više nego ikad. Pokupit ćete glavu s kolca, koja puca na vas smrtonosne kuglice, usmjeriti je na neprijatelja i pritisniti lubanju aktivirajući tako tri moda pucanja. Bizarno, zar ne? SW će, kao i Quake, biti prava ludnica u mreži s podrškom do 8 igrača, podrškom modemu, deathmach i cooperative modovima i najvjerojatnije podrškom za igranje preko Interneta. Momci se posebno trude oko mreže, u mrežnoj igri moći ćete čak snimiti i poziciju. Ovako jaka igra zahtijeva i ninja Pentiume sa 16 Mb RAM-a pa je možda krajnje vrijeme da upamtite kako tehnologija nikoga ne čeka. Datum izlaska SW-a nije utvrđen, kako to obično biva kod Apogeea, igra će jednostavno izaći kad izađe, no, ne očekujte da to bude uskoro, bit će do kraja godine. Uskoro izlazi prva shareware verzija pa budite i nadalje s nama; prave, realnije dojmove sigurno ćemo imati kad je jedanput i odigramo.

Nekoliko sličica u kojima se nazire sva ljepota Hexena 2. Za dobru igru trebaju nam samo maštovite prostorije i maštoviti protivnici.





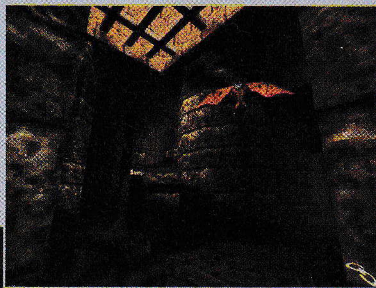


Hexen 2

Domagoj Korak

Čitajući najave u nekoliko zadnjih Hackera, saznali smo kakve će igre izaći na tržište. Nema više originalnih ideja, sve su to nastavci već postojećih naslova. Phantasmagoria 2, Falcon 4, Dark Forces 2, Shivers 2 samo su neki od naslova. Zar je ljudima koji rade igre ponestalo ideja ili se pak boje raditi nešto novo te sve svoje napore ulažu u provjerene stvari?

Hexen 2 je novi nastavak dobro nam poznate igre. Ima li sličnosti sa starim Hexenom ili se ime Hexen koristi samo radi markentiških razloga, pročitajte u nastavku. Hexen 2 koristi Quakeov engine, što mnogo govori o grafičkom izgledu. Pogledate li slike, uočit ćete da Hexen 2 ima kreativnije i bolje napravljene prostorije, ali će se razlikovati još po mnogo čemu. Na raspolaganju su vam 4 klase različitih sposobnosti kojima ćete postepeno poboljšavati iskustvo. Svaka klasa ima 5 različitih oružja i 4 koja možete koristiti samo pomoću magične knjige. Dakle, ukupno ih je 36 (4 klase*/5 oružja+4 magije/), što znači da su ljudi iz Raven Softwarea bili vrlo maštoviti. Moći ćete hodati, čučati, trčati, letjeti i plivati kroz tridesetak ponuđenih nivoa. Osim sirove snage, trebat će rabiti i male sive stanice te riješiti razne zagonetke i izbjeći mnoge zamke. Treba spomenuti i zamkove, katedrale i tunele u kojima se igra odvija, čime Hexen 2 upotpunjuje dojam koji smo stekli igrajući Quake i izvrsnim dizajnom prostora dokazuje da se može napraviti i bolje i ljepše. O neprijateljima Raven ne govori previše, obećaju nam veliko iznenađenje. Svaki će lik biti zanimljiv i nezgodan na svoj način. O zvuku se ne zna ni toliko. Nadamo se samo najboljem. Hexen 2 je još u izradi, shareware inačica bi se uskoro trebala pojaviti na Internetu, a kao mjesec izlaska igre na tržište spominje se travanj. Na kraju, najbolje je ponoviti ono što su rekli dečki iz Ravena opisujući Hexen 2: "A visually impactive interactive world that is wide open with possibilities and surprises."



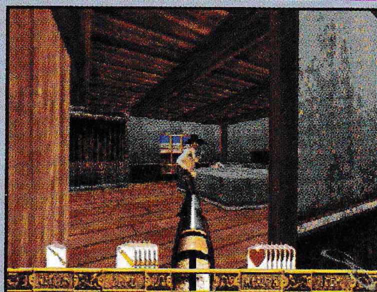
Ovako mali i bespomoćni izgledamo neprijatelju kad nas promatra s visine. Ali, i tome ima lijeka.

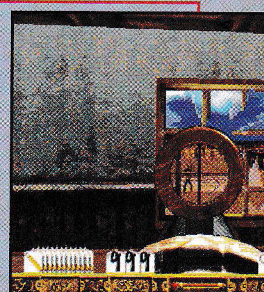


Na ovoj slici vidite kako izgleda kad letimo. Svi neprijatelji izgledaju mali i bespomoćni i s visine bacamo na njih crnu magiju.

Hoćemo li se uputiti kroz tunel, uspeti se stubama ili pobjeći?! Hexen 2 je igra u kojoj možete raditi što hoćete.



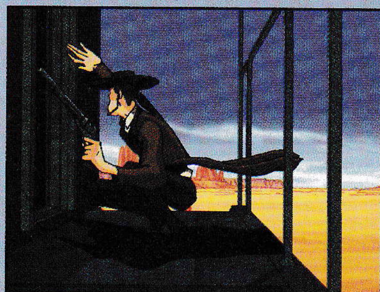


Tako bi, naime, izgledao dobar kaubojac u kojem bi bivšeg šerifa glumio Clint Eastwood, a u najnapetijem trenutku uletjela bi reklama tipa Sunce moje malo. Dok ste vi ugodno zavaljeni u svom naslonjaču, bivši šerif otvara prašnjavu škrinju i iz nje vadi stari, vjerni Colt .45. Mislio je da mu nikad više neće trebati, ali ne može mirno sjediti i čekati da ga protjeraju s njegove zemlje.

Za ljubitelje kravarskih filmova i 3D pucačina, LucasArts sprema malo iznenađenje. Koristeći 3D engine iz Dark Forcesa i INSANE iz Rebel Assaulta 2, Outlaws će biti prva igra koja spaja 3D slobodu kretanja i priču u vestern stilu. Outlaws nam nudi avanturu, akciju i ono najbolje, multiplayer igranje 2 do 16 igrača, a svaki će igrač moći odabrati jedan od 12 likova. LucasArts je napokon shvatio što igrači žele pa sve njihove novije igre imaju mogućnost igranja u multiplayer modu. Outlaws će imati pet posebnih nivoa za multiplayer igranje. Tijekom vašeg 3D obračunavanja s desperadosima bit ćete prekidani (znao sam da me nešto mora prekinuti) da biste mogli uživati u prekrasnim, rukom crtanim međuscenama koje će vas voditi kroz priču. U igri se pojavljuju mnogi likovi, izvrsno nacrtani, osmišljeni i izražene osobnosti. To se već može zaključiti i po njihovim imenima kao što su "Gentleman" Bob Graham, Matt "Dr. Death" Jackson, "Bloody" Mary Nash ili "Slim" Sam Fulton. Da bi sve bilo još napetije, pomoći će izvrsna glazba i zvučni efekti. Jedan nivo će se odvijati u vlaku. Glavni je negativac oteo vašu kćer i bježi vlakom. Vi ga, dakako, slijedite i probijate se kroz vagone tragajući za njom. Borit ćete se čak i na krovovima vagona, ali, nažalost, nećete stići uživati u krajoliku jer vas vrebaju zli revolveraši. Spajajući 3D akciju Dark Forcesa i avanturistični ugođaj Full Throtlea, Outlaws će biti igra koju ćemo rado igrati. Pripremite se prije nego se igra pojavi na tržištu - u videoteci posudite S. Leonev klasik The good, the bad and the ugly i nabavite duhan za žvakanje.



Gore su slike iz same igre, a desno su slike iz animiranih međuscena. Kako je sve to ukomponirano zajedno, ostaje da vidimo. Ali poznavajući LucasArts, možemo očekivati samo najbolje.



Psssst. Ovo je naš glavni junak, bivši šerif James Anderson sa svojim najvjernijim prijateljem, Coltom .45!

Outlaws

Domagoj Korak

Bivši šerif James Anderson povukao se na farmu i ondje mirno živi sa svojom suprugom i kćerkom. No gramzljivi željeznički magnat odlučio je napraviti novu trasu željeznice baš preko njegove male farme. Jednog dana, mislim da je bio petak, 12 okorjelih revolveraša dolazi na farmu i ... Reklame.

RED Alert bi vrlo lako mogao postati ovogodišnjom najprodavanijom igrom. Prisjetimo se samo kako je bilo kad je WESTWOOD izbacio Dune 2, otad su ovakve i slične igre postale vrlo komercijalne. Između inih, u utrku za najbolju C&C-tip igru ubacila se i grupica programera Melbourne House pod vodstom svima nam poznate, iznimno moćne izdavačke kuće ELECTRONIC ARTS igrom KRUSH KILL N' DESTROY!

Krush Kill N' Destroy

Patrik Pencinger

Vjerovali ili ne, ova nas je igra u moru klonova C&C-a ugodno iznenadila! Način igranja i kontroliranja ne razlikuje se mnogo od onog u sličnim igrama. Nekoliko je vrsta građevina, a neke od njih (CLANHALL i BLACKSMITH) mogu se i nadograđivati (UPGRADE). Mnogi će se sjetiti istog postupka u igrici DUNE 2. Vašim jedinicama raste iskustvo svakom preživjelom borbom, čime postaju izdržljivije, brže, bolje! One se mogu okupiti u grupe kao u C&C-u (CTRL+#).Toliko o orginalnosti, a opet, zašto mijenjati nešto što valja?!

Nadograđivanjem zgrada povećevate izbor građevina i jedinica koje možete stvarati. U igri postoje dvije strane. U jednoj predvodite mutante pomiješane s malo tehnologije (ovu rasu vodili smo u DEMOU) dok druga predstavlja isključivo tehnološki orijentirane ljude. Jedinice i građevine obiju strana imaju samo nekoliko dodirnih točaka pa su to gotovo dvije različite igrice! Ekvivalent začinu (SPICE), TIBERIUMU ili RUDI (Red Alert) je ovdje nafta. Nju prerađujete u jedinice energije pomoću kojih dalje gradite zgrade ili stvarate jedinice. Ovo je sigurno najrealističnije rješenje, mada ne i najorginalnije. Sve dosad navedeno vjerojatno vas neće ponukati da svoj omiljeni WARCRAFT 2 ili C&C (Red Alert) zamijenite ovom igrom, no ne biste pogriješi kad biste to učinili, a evo i zašto. Kao prvo, igra je tehnički dotjerana gotovo savršeno. Grafika je kristalno oštra, čista i, što je najvažnije, tečna i na 486-icama u visokoj rezoluciji (640x480). Zvuk je 16-bitne kvalitete, a uzorci su u 44.1 kHz, stereo (ovo je inače kvaliteta CD reprodukcije)! Naravno, igra je rađena za DOS. Nadalje, tu je igrivost. KKND možda ne prestiže C&C, ali donosi neke novosti barem u jedinicama i misijama. Oduševilo nas je rješenje karte na kojoj igrate, naime, nju čine 3-4 nivoa na koje dolazite posebnim prolazima. Jako efektno, posebno u borbi. Tehnološko napredovanje vaših jedinica je već standardno za ovu vrstu igara. Svakim novim nivoom dobivat ćete nekoliko novih jedinica (najavljeno ih je ukupno 50-ak). Nivoa će biti 30, tj. petnaest za svaku stranu. Podrška za igranje u mreži i na Mreži standardni je element, a moći će igrati 2-6 igrača. Tvorci ove igre najavili su najbolju, najbržu, najigru ove sezone. Sudeći po DEMOU, mogli bismo im i povjerovati, ipak, konačni sud ćemo dati tek kad dobijemo potpunu inačicu! Inače, igra će biti napravljena samo za (ne)sretne vlasnike PC-a.



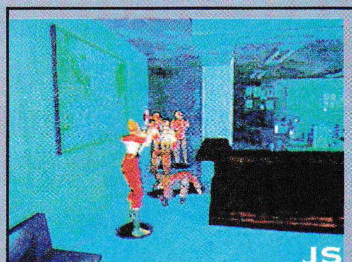




Iskušani recept igrivosti C&C-a, gotovo savršena grafika poput one u Warcraftu 2, nova oružja, nove jedinice... Sigurno nećete ostati ravnodušni vidjevši ovu igru.

U Jedinici ste dobro obavili posao u Raccon Cityju i riješili se zla, ali dogodila se još gora biološka katastrofa. Leon Kennedy, mladi murjak, i Elza Walker, 19-godišnja studentica koja obožava motore, odlučili su spasiti svijet. Na početku igre naći ćete se u prigradskoj policijskoj postaji, gdje će Leona i Elzu napasti policajci zaraženi virusom. Uskoro će oko vas biti mnoštvo zombija koji će vas satjerati u napušteni blok zgrada, u veliki istraživački laboratorij gdje oni i nastaju. Priča Resident Evila 2 se nastavlja na prvi dio. Nakon uništenja laboratorija u prvom Resident Evilu, zaraženo je obližnje stanovništvo virusom koji se brzo širi stvarajući razne mutante. Igra koristi nešto poboljšani Capcomov engine iz prvog dijela, što nam omogućuje više neprijatelja na ekranu (najviše osam odjednom). Budete li ranjeni, vidjet ćete to na svom liku, a upucate li zombija iz neposredne blizine, nemojte se čuditi što vam je košulju zaprskana krvlju (no, ne brinite se, moći ćete je zamijeniti čistom). Prostor na kome se igra odvija bit će dvostruko veći nego u prvom dijelu. U ormarima ćete moći pronaći zaštitne neprobojne prsluke ili vatrootpornu odjeću, a trebat će vam i sve bolje oružje jer neprestano izranjaju novi zombiji. Svoj automatski pištolj zamijenite jačim magnumom, snažnom sačmaricom ili plamenobacačem i od zombija napravite trčeće hamburgere.





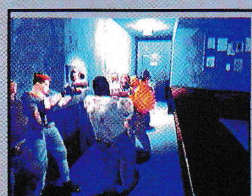
Očigledno je poboljšanje grafike u drugom dijelu Resident Evila, a to naravno nije sve. Tu je i poboljšani engine koji dozvoljava kompeksnije animacije.

Ako vas nije strah ove 3D horror pucačine, spremite se jer će se vrlo skoro igra pojaviti na tržištu. U ožujku bi je trebali prvo zaigrati Japanci pod nazivom Biohazard 2, a dva mjeseca poslije Amerikanci i onda, konačno, mi. Šire se glasine da će biti napravljena i inačice za Segin Saturn i za PC pod Windowsima 95. Znači, možda bi uskoro mogli igrati Resident Evil 2 i u mreži. Uh, jedva čekam.

U rubrici Hacker najavljuje niste navikli čitati o igrama za Sonyev Playstation, ali vidjevši slike iz igre, bila je to ljubav na prvi pogled.

Resident Evil 2

Domagoj Korak







Duke Nukem 3D Plutonium Pack!

Damir Rukavina

Prije samo godinu dana Duke Nukem je nazivan vrhunskim FPP-om, a danas je kultni proizvod. Bilo kako bilo, lako je zapaziti ultranasilje u ovom Apogeeevom proizvodu. Naravno, mase su vrlo brzo prihvatile brzu jurnjavu i nabijanje aliena u genitalije čizmom veličine 51 i, nakon nekoliko tisuća "Damn i'm good" uzvika, Duke je stekao status vrhunske single i multiplayer igre.

Dakako, proradio je neizbježan programerski nagon za zgrtanjem love te smo dobili i data disk. Što može biti toliko dobro i prodavati se bolje od originala? pitate se. Pa, svaki igrački veteran poput mene uočit će vrlo lako sličnost između Apogeeovih poteza i Id-ovih. Koju? pitate se. Promotrimo samo Doom 2: najprimitivnija metoda stvaranja nastavka je prisutna i ovdje - uzeli su običan, neumrljan original, dodali mu jedno oružje i gomilu nivoa. Ništa lakše, pomislili su, gomila zagriženika će najvjerojatnije kupiti ovu hrpetinu kravljih g... samo zbog one dvojke pokraj imena, a mi ćemo zgrnuti lovu.... Na nesreću, ovo prokletstvo je i u Hackeru ocijenjeno najboljim mogućim ocjenama, nezasluženih 100% u svim mogućim kategorijama. No, pokušajmo to zaboraviti što prije, danas govorimo o nečem vrlo sličnom - Duke Nukem: Plutonium Packu. Jest, u Plutoniumu dobijate još jedno oružje, gomilu nivoa i novih šovinističkih prostota. Naravno, to JEST stari Duke s novim nivoima, iako je ono što će prvo privući pozornost razlika u glavnom ekranu, šalim se, u engineu koji je sada (ozbiljan sam) gotovo trostruko brži. I to nije sve, ova će igra svojim šarmom i stilom zapaliti čovjeka. Jer, kad kažem da su nivoi smiješni i zanimljivi, onda mislim da su zaista vraški dobri. Duke Burgeri i parodije na sve moguće filmove poput Mission impossiblea te novi nivoi daju Plutonium Packu nevjerojatnu čar i pravo su osvježenje, bez toga bio bi to najveći promašaj sezone. Naravno, ne treba ni spominjati nekoliko novih protivnika poput aliena iz Independance Daya te novo oružje.





Što je s multiplayerom? Istina je, Apogee je dodao nekoliko posebno dizajniranih originalnih nivoa za deathmatch mod, dizajnirali su ih dizajneri 3d-realmsa, znači, ne manjka originalnosti i humora. No, ono što je ostalo jednako loše je inteligencija protivnika koja se i nadalje može uspoređivati s matematičkim sposobnostima granitne stijene. Naime, ti siroti panjevi i dalje nasrću u hordama, tako da su nakon bliskog susreta s igračem prepuni olova a možete i pisati s njima.

No, bez obzira na sve, moram priznati da je ovaj data disk ipak zbog nečeg privlačan (zbog ulranasilja i nenadmašnih šovinističkih Nukemovih prostota).



Ako imate viška novaca, Đuku možete zaigrati i na TEN-u (Total Entertainment Network) protiv hordi maniakalnih igrača diljem svijeta. Možda ste, ipak, najbolji samo u svom kvartu.

DUKE NUKEM 3D PP	
Igrano na: PC P5/100, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	54%
Grafika	71%
Igrivost	82%
Apogee	
UKUPNO	75%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

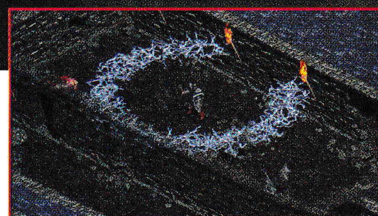
Diablo

Dario Rakovac

Legendarna je Ultima serija konačno dobila dostojnu konkurenciju. Hoće li Blizzard svojim novim ostvarenjem, kao nekoć Warcraftom, zbaciti jednu vječnu igru s trona? Kako stvari stoje, nastupilo je novo doba u svijetu kompjutorskih roleplaying igara - doba Diabla!







Sumrak je. Nakon dugog i besciljnog lutanja, pred rodnim ste selom. Tople uspomene i sjećanja na bezbrižnu mladost nestaju ulaskom u nj. Jeziv prizor napuštenog, beživotnog sela presjekao vas je posred srca. Nešto se grozno ovdje zbilo. Kuće koje su ostale čitave, prazne su, a ognjišta hladna. Još pod dojmom, stižete na mali trg, a ondje vas čeka krčmar. Slušate strašnu priču o Zlu koje je stiglo niotkud, uništilo selo i nastanilo se u staroj crkvi kraj groblja. Bijesno stišćete dršku mača i krećete ka tamnom leglu. Ondje leži čovjek obliven krvlju i zadnjim vas riječima zaklinje da osvetite njegovu ženu i djecu. Vadite mač, spuštate se u tamnicu...

Swords and Sorcery

Ovakav standardan uvod ne obećaje bogzna što, no ovaj je potpisala Blizzard Entertainment, tvrtka koja je iz potpune anonimnosti svojim megahitom Warcraft stigla na sam vrh piramide. Srećom, nije to bio slučajan pogodak, ljudi iz Blizzarda počeli su nizati naslove o kojima se pričalo. Slično je bilo i s Diablom o kojem se priča čitavo ljeto. Vidjevši prve slike, oduševljenje nam je kvarila tek slutnja o potrebnom hardveru za tjeranje takvog savršenstva. Prolazili su mjeseci, dolazili i prolazili neispunjeni rokovi i jednog je lijepog studenog dana Diablo ipak stigao i promijenio nam živote. Čim prvi put pokrenete igru, odgledate uvod i obavite standardne formalnosti, ući ćete u svijet koji će vas ostaviti bez daha. Stupanj detaljnosti, ugođaj, glazba, sve je gotovo nevjerojatno. Pogledajte samo kuće, drveće i štale između čijih puknutih daščanih zidova svjetlost pada tako stvarno, pogledajte likove i čudovišta, ta prava mala savršenstva. Svaki je pokret napravljen istom preciznošću pa ovdje doista znate gdje je onih 200 000 sličica o kojima se priča u promidžbenim materijalima. Iskreno, od Diabla sam očekivao mnogo, ali ovo je i više od toga. No, načuo sam da će konačna inačica biti samo za Win 95. Što to znači, znamo svi: spora grafika, muke s driverima i paklena instalacija. Sudeći po vlastitim iskustvima s većinom Win 95 igara, nije mi bilo jasno kako su Blizzardovci mogli upropastiti tako dobru ideju i izvedbu stavljajući je u prozore. Kao što je Warcraft 2 u visokoj rezoluciji radio na 386-ici, tako i Diablo radi pod Windowsima 95! Nevjerojatno, ali istinito. Igra ne radi probleme ni pri instalaciji ni pri igranju, a igriva je, čujem, i na ne baš munjevitim strojevima. Sve u svemu, Blizzard did it again!



Zlo svuda oko vas

Diablo je smješten u daleki Khandaras, kraljevinu uništenu zlom i građanskim ratom. Ludi kralj Leoric, njegov nestali sin i izdajnički nadbiskup su dijelovi slagalice koja je nekoć sretnu i mirnu zemlju odvela u kaos. Na početku igre stižete u gradić Tristram, izvor sveg zla koje se širilo iz obližnje crkve. Crkva je izgrađena na ruševinama starog samostana čijim hodnicima sada lutaju izgubljene duše. Vi ste tek jedan od mnogih koji





Jedan solidno opremljen ratnik mora imati osnovni pribor sličan ovom na slici. Pokušajte pronaći što više magičnih predmeta jer vam oni daju bonuse na vaše vještine!

su došli uništiti Zlo i samog gospodara Tame. Taj ćete cilj pokušati ostvariti kao pripadnik jedne od triju klasa ratnika, skitnica ili čarobnjaka.

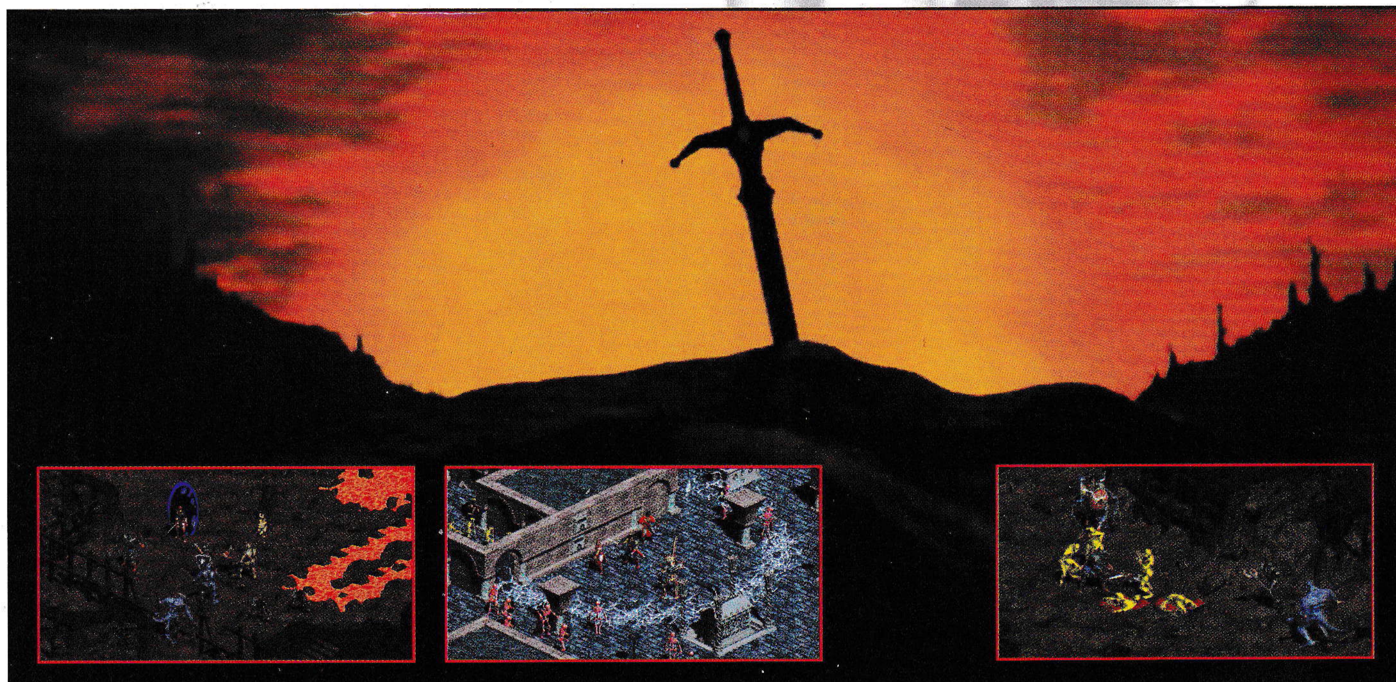
Kao ratnik, bit ćete stručnjak za borbu prsa o prsa i neće vam trebati vradžbine ni mistični zapisi, kao skitnica bit ćete dobri u svemu pomalo, ali najbolji u borbu na daljinu pouzdajući se u svoj ubojiti luk. Odaberete li čarobnjaka, postat ćete korisnikom drevnih, razornih čini. Koga god izabrali, pred vam je šesnaest nivoa labirinta punog nakaznih krvožednih stvorenja. Nošeni bijesom pravednika, spustite se na dno, potražite gospodara Zla i ispunite svoju svetu misiju. U svojoj borbi, srećom, niste sami. Ono malo preživjelih stanovnika Tamriela bit će vam uvijek na usluzi. Ondje ćete naći iscjelitelja i mudraca koji vrlo dobro poznaje baštinu i daje vam korisne savjete, kovača koji će za vas uvijek imati nešto ispod pulta, a tu je i par običnih građana koji će vas, ako ničim drugim, opskrbiti tračevima i olakšati vam ispunjavanje raznih zadataka. Na kraju, tu je i ne baš tako zla vještica (da, postoje i dobre) kojoj se možete obratiti zatreba li vam magični scroll ili štap. Sve ćete ih tijekom igre vrlo dobro upoznati jer će vam njihova pomoć često trebati.



Lutajući labirintom koseći sve pred sobom, naići ćete na velik broj predmeta od kojih će većina biti magična i imati dodatna svojstva. Osim toga, vaše će se oružje u dodiru s neprijateljem trošiti istom brzinom kao i vi pa neće škoditi da popravljajući sebe isto učinite i njemu. Toliko o onome iznad, a kako je ispod površine zemlje!? Onih spomenutih šesnaest nivoa neće nikad biti isti jer Diablo posjeduje vrlo napredni generator tamnice koji će svaki put stvoriti novu, s potpuno novim rasporedom i različitim čudovištima. Stoga Diablo možemo mirne duše nazvati vječnom igrom - možete je bezbroj puta odigrati, a nikad nećete biti sigurni što vas čeka. Naravno, manji se questovi (svojevrsne podavanture) ponavljaju pa ćete npr. često tražiti "mesara", Arkaineov mitski oklop, Dvorane slijepih ili nešto slično te tako doći do vrlo vrijednih i korisnih predmeta koji se ne mogu kupiti. Glavna priča uvijek ostaje ista, na kraju će vas duboko pod zemljom branjen hordama zla uvijek čekati sam Diablo!

Boj bije svijetlo oružje

Diablo, iako se oslanja na standardne elemente, nikako nije prava, klasična frp igra. Prije svega, to je akcijski hack'n'slash frp namijenjen iskusnim roleplayerima kao i onima kojima spomenuta tri slova ne znače baš ništa. Upravo je njima posvećeno sljedećih par redaka gdje ću ukratko opisati glavne osobine i dati par savjeta za igranje s pojedinim klasama. U Diablu likovi imaju četiri osnovna atributa. Prvi je snaga, koja određuje koliko ćete snažno udariti protivnika i osnovna je karakteristika ratnika, drugi je pokretljivost, povisuje vam vjerojatnost udarca ili pogotka, prijeko potrebno skitnicama, treći je magija, glavna je za čarobnjake i određuje stupanj i moć korištenih čarolija, a zadnji, četvrti atribut je vitalnost, prilično važna svim klasama jer određuje koliko udaraca možete primiti prije nego se pretvorite u lokvu krvi. Napredujući, stjecat ćete iskustvo te tako podizati nivo i jačati karakteristike bitne za vaš lik. Bitno je što prije ojačati glavne zahtjeve svoje klase, a tek kad postanete dovoljno moćni, posvetiti se ostalom. Osim iskustvom, likove možete jačati i raznim magičnim predmetima poput prstenova, amuleta ili magičnih oklopa i





Karta je fenomenalno napravljena, jednostavna, a nakon pola sata igre, potpuno ćete zaboraviti da je uključena.

oružja. Njih je u igri bezbroj jer Diablo i za njih ima generator koji vam omogućuje nalaženje i isprobavanje nečeg novog i boljeg. Savjetujem vam, oprezno birajte što ćete nositi, neka to bude nešto što će vam ojačati slabe strane. Ako igrate ratnika, neka to bude nešto što će vam poboljšati pokretljivost ili magiju jer je prvo vrijeme nećete moći jačati ni iskustvom ni nivoom. Načini igranja s pojedinim klasama su, također, vrlo različiti. S ratnikom ćete, primjerice, uvijek upadati u najveće gužve i sjeći sve redom dok će se skitnica i čarobnjak pokušati sakriti iza bačava ili zidova, želeći se riješiti protivnika s pristojne udaljenosti ili barem jednog po jednog. Nađete li se slučajno u bezizlaznoj situaciji, ne očajavajte. Lik koji ste s toliko ljubavi stvorili i jačali ostat će aktivan čak i kad pokrenete novu igru, bit će spreman za nove pothvate i kad igru završite. Za početnike je ovo vrlo korisna stvar - omogućuje im pokrenuti nekoliko igara, ojačati i opremiti se pa tek onda krenuti u pravi boj. Stvar je posebno korisna kod čarobnjaka, s kojima je prvih par nivoa užasno teško prijeći, što nikoga tko je igrao roleplayom, neće čuditi. Magove je uvijek vrlo teško igrati jer nemaju oklopa, a i magije su im na početku vrlo slabe. Dodatni je problem što na mač i sjekiru većina čudovišta reagira jednako, a na magiju slabije. Neke su zvijeri potpuno otporne na pojedine magije, što ćete i sami otkriti. Jednom dosegnuvši potreban nivo, postat će najjači likovi koji će neprijatelja uništavati jednom jedinom magijom i to znatno učinkovitije i brže od ostalih klasa. Početnicima bih ipak preporučio neka prvi put zaigraju s ratnikom jer napreduje najbrže i s njim je najlakše završiti igru. Nakon toga, puno će vam stvari biti jasnije i život će vam kao čarobnjaku ili skitnici biti osjetno lakši, a igra predstavljati potpuno novo iskustvo.

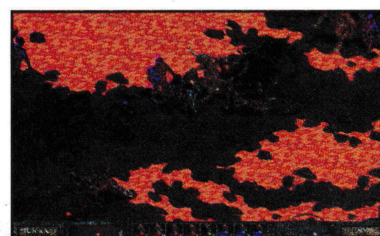
Hrabra družba

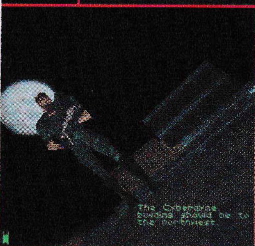
Koliko god sve ovo zvučalo dobro, među vama je sigurno par nevjernih, koji ne vjeruju da išta može trajati vječno. Djelomično su, naravno, u pravu jer kad Diabla prekoljete po deseti put, bit ćete toliko moćni da ćete se igrom prošetati za par sati. Onog početnog žara i gotovo ovisničke potrebe za igranjem bit će još samo u tragovima, osjetit ćete potrebu za nečim novim i zanimljivijim, a Diablo će vam i to spremno pružiti! Naime, pored standardnih opcija za igranje više igrača odjednom, a koje uključuju izravnu vezu, modem i lokalnu mrežu, Blizzard je dodao nešto posve novo. Riječ je o battle.netu koji svakom sretnom posjedniku Diabla i priključka na Internet omogućuje priključenje na Blizzardov server stvoren za "umreženo" igranje, s tom razlikom što mrežu ne predstavljaju četiri kabelom i karticama spojena računala. Battle.netom povezan je čitav svijet i priključite li se, u bilo kojem trenutku možete stvoriti družbu sastavljenu od nekoliko igrača iz bilo kojeg dijela svijeta koji se kao i vi žele zabaviti i dati Diablu što ga ide. Ovime Diablo dobiva potpuno novu dimenziju, što je i bit roleplayinga, druženje uz zabavu i upoznavanje zanimljivih ljudi čiji je cilj isti. Kojekakvi IRC-ovi i brbljaonice tek su blijeda sjena, što podatak o 117 tisuća korisnika i oko 1,6 milijuna pokrenutih igara u prva tri tjedna postojanja najbolje potvrđuje!

Osim toga, na battle.netu su organizirani chatovi na kojima se raspravlja o igri, mijenja ili prodaje oprema, dogovaraju igre i slično. Baš svatko može organizirati svoju igru. Za početnike postoji zgodan trik: kad prvi put dođete na battle.net, prošećite se kroz nekoliko aktivnih igara u kojima su igrači vrlo visokog nivoa. Ondje je puno dobrih duša koje će vam od srca pomoći i nabrzinu vas opskrbiti svime o čemu biste inače mogli samo sanjati. Zanemarimo li sve ostalo, sam osjećaj da igramo i borimo se rame uz rame s Kanađaninom ili simpatičnom Francuskinjom oduševljava, na takvo što nismo dosad navikli u ovakvom tipu igara. Ako je ovo smjer, a ja se iskreno nadam da je, kojim će se budući frpovi kretati, pred nama je prilično svjetla budućnost. Ako još uvijek postoji netko tko navedenim nije zadivljen i nije poželio skočiti do najbliže trgovine kompjutorskim igrama, neka učini dobro djelo i mjesto pred monitorom ustupi nekome tko ga i zaslužuje!

Skupljajući iskustvo, nadograđivat ćete svoje vještine.







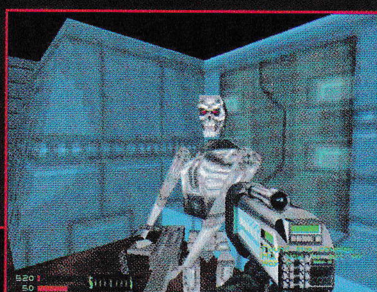



SkyNET

Dario Rakovac

Svi ste čuli priču o carevom novom ruhu. Ako ste jedan od onih kojima je Bethesdin Future Shock car 3D Shootera, oduševit će vas njegovo novo ruho!

Cyberdine Systems je tvrtka koja bilježi neprestano uspone. Njihov je posljednji projekt, nazvan SkyNET, trebao dokrajčiti ratovanje kakvo poznajemo, tj. iz igre potpuno izbaciti čovjeka, a umjesto njega na bojište izvesti inteligentne strojeve-vojnike. Koliki bi se ljudski životi spasili i kakvo bi to savršeno oružje bilo, nećemo nikada saznati jer nešto je, kao i uvijek, pošlo po krivu.



Apokalipsa danas

Povijest nas uči da su najveći pomaci u svim granama ljudske djelatnosti postignuti upravo zahvaljujući ratovima. Iako virtualan, i ovaj je rat imao dugoročne posljedice. Arnold Schwarzenegger postao je zvijezdom, a svijet kompjutorskih igara postao je bogatiji i brojniji igrama koje su opisivale svijet terminatora. Jedna od najboljih je ona posljednja, Terminator: Future Shock. Stvarana u Bethesdinoj radionici, ova je igra prva koristila dobro poznati Xngine, trenutno najbolji grafički engine na tržištu. Realno, bez njega bio bi to tek još jedan Doom klon, a ovako smo dobili prvi put potpunu slobodu kretanja koja je svjetlosnim godinama ispred konkurencije. U Future Shocku mogli ste otići bilo gdje, ući u bilo koju zgradu, popeti se na krov i po skeli prijeći na drugi, jednostavno rečeno, bio je to jedini pravi virtualni 3D prostor. Ipak, iako gotovo savršen, Future Shock nikada nije postao zasluženi broj jedan. Pokopala ga je već tada zastarjela niska rezolucija i nedostatak standardnog multiplayer moda. Konkurencija je sve to imala i Future Shock je zauvijek ostao tek vrlo obećavajućom igrom. Srećom, ljudima iz Bethesde nije trebalo mnogo i ispravili su greške na najbolji način.

Koliko god atraktivno ove slike, ovakvu vam taktiku nikako ne preporučamo. Stroju je uvijek lukavije prići s leđa.

New and improved

Prije svega, treba naglasiti da SkyNET nije ništa drugo doli dotjerani i znatno unaprijeđeni Future Shock. Za razliku od većine sličnih igara kod kojih se par novih misija proglašava dugo čekanim nastavcima, ovdje to nije slučaj. U SkyNET-u se svjesno išlo na čisto unapređenje izvedbe, od novih misija imamo jednu kampanju, a tu je i kompletni Future Shock u potpuno novom ruhu. Grafika je sada u prekrasnoj visokoj rezoluciji i vrti se iznimno glatko, čime je jednom za svagda dokazano da Xngine radi u znatno više od 320x200 točaka po inču. Osim toga, u igri je sada i poboljšani 3D zvuk, hrpa novih oružja, a najbolje od svega, SkyNET podržava i multiplayer mod koji je ovdje napravljrn savršeno. Sloboda koju vam SkyNET pruža daje mnoštvo različitih



taktičkih mogućnosti pa vam se nikada neće dogoditi da se nađete oči u oči s kojekakvim sitnim dušama koje imaju samo jednu ustaljenu i dobro uvježbanu crtu kretanja koja ih čini nedodirljivima. U SkyNET-u su takve gluposti teško ostvarive jer ni teren, koji je uglavnom otvoren, to ne dopušta. Osim toga, velik broj stambenih zgrada, malih trgovina i okolnih brda omogućuje vam izbor kretanja, pritom ne ovisite o hodniku koji je netko postavio kao jedini prolaz na kraju kojeg vas čeka netko vrlo pripremljen. Da stvar bude bolja, na raspolaganju su vam i naoružani jeepovi i leteći Hunter Killeri.

Za kraj

Ovo je obično prostor na kojem se piše o hardveru. Ovog puta to baš i nema smisla jer ako ste čuli za Xngine, onda svakako znate da se on bez ikakvih problema vrti na prosječnoj 486-ici (za visoku rezoluciju trebat će vam ipak pentium). Zaključak je, dakle, vrlo jednostavan: nabavite ovu igru!

SKYNET

Igrano na: PC P5/166, 32MB

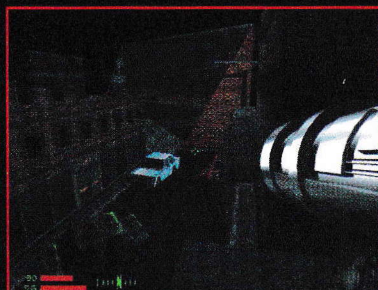
Druge platforme: N/A

Zvuk	85%
Grafika	90%
Igrivost	90%

Bethseda

UKUPNO 85%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



T-Mek

T-MEK je igra kompanije Atari Games. Moja su dosadašnja iskustva s njihovim igrama vrlo loša, ali se iskreno nadam da ovaj proizvod nije samo jedan u nizu površno obrađenih igra za koje ni sama tvrtka ne zna čemu služe.



Osrednja grafika u niskoj rezoluciji neće nikoga pretjerano zainteresirati.

U T-Meku ste u ulozi mek-pilota i borite se protiv drugih mek-letača u areni predviđenoj za takva natjecanja. Vaša je jedina zadaća pobiti što više suparnika i pritom sakupiti što više bodova.

Mek-letjelica je više vrsta i svaka vrijedi određeni broj bodova. Bodove ćete dobiti oštetivši samo neprijateljsku letjelicu, a za svakog uništenog suparnika dobit ćete bonus i njegovu dotadašnju pozicija na bodovnoj listi. Iza svake olupine ostaje reaktorska jezgra koja vam, pokupivši je, obnavlja štitove. Borba je vremenski određena i čim vrijeme istekne, glavna će "faca" natjecanja, Nazrac, objaviti pobjednika. Jedino će on u sljedeću rundu ući besplatno, svi ostali plaćaju. U ovoj igri niste ograničeni životima: kad vas protivnik uništi, samo prijedite u novi mek i nastavite igru. Taj se prijelaz plaća bodovima i izgubljenim sekundama za ponovno opremanje broda. Pobijedivši sve suparnike, naći ćete se u areni s glavnim čuvarom planeta. Ovdje nema bodova ni promjena letjelica, ili ćete vi upucati njega ili će on vas. Kad se konačno dokažete pred svima, morat ćete se boriti protiv Nazraca, a njega ubiti pravo je umijeće. Tako barem misle programeri igre.

Oružja u borbi su vrlo oskudna. Imate glavno, slično laseru, i dodatno, koje je puno jače i najvjerojatnije ćete samo njega i koristiti. Dodatno oružje ovisi o meku koji koristite, a dobijate ga prolaskom ispod lebdećih platformi. Unutrašnjost letjelice ima nekoliko korisnih naprava. Naciljavši mek, na displeju ćete dobiti njegov status (bodove i naziv). Raspolagat ćete i radarom, pomaže u otkrivanju drugih mekova. Oprez, neki imaju napravu za ometanje radara pa ih nećete moći vidjeti na ekranu. Na vrhu kokpita je pokazivač stanja štitova i na nj biste trebali obratiti veću pozornost.

T-MEK se može igrati u mreži i preko modema, a za pokretanje ne trebaju ni Windowsi 95 ni jaka konfiguracija. Odigravši igru, potvrdila su se i moja strahovanja: igra je napravljena vrlo površno, sadržajem siromašno, s jednostavnim borbama, nezanimljivom grafikom i grafičkim efektima. Odigravši samo 3 nivoa, zasitit ćete se preslabih i neinteligentnih protivnika. Konačni dojam mogao bi popraviti multiplayer mod, koji omogućava igranje protiv "živog" igrača, ali nemaju svi mogućnosti za to. Ukratko, Atari Games je napravio još jednu igru koja nikog neće razveseliti, ni ostaviti bez daha.





Luka Mihaljević

Zero Population

Luka Mihaljević

ZPC je na prvi pogled samo još jedna doomolika igra koju je napravila slabo poznata tvrtka Zombie Entertainment. Moram priznati, odmah mi se digla kosa na glavi, ali na svu sreću, nisam bio u pravu.



Već od početaka ljudskog roda, nad ljudima su bdjeli bogovi-kraljevi (God-Kings) nadgledajući kraljeve, svećenike, generale i druge utjecajne osobe i pazeći da čovječanstvo ne skrene s pravog puta. Imali su iznimne moći pomoću kojih su stvarali i razarali što su god htjeli. Svaka četvrta generacija bila je ratnička i moći su joj bile neograničene. Oni su bili čuvari bogova-kraljeva. Ali idila nije dugo potrajala, sve dobro kratko traje, uskoro su se pojavili ljudi koji su također željeli posjedovati božanske moći. U početku nisu predstavljali nikakvu opasnost jer su bili obični smrtnici, ali kralj bogova je ostario, a njegov je sin bio premlad za preuzimanje vlasti. Smrtnicima je pomogla nekakva nepoznata sila i oni su napali palaču i ubili kralja. Zaprijetivši da će ubiti i dijete, natjerali su ostale bogove-ratnike da se zakunu na vjernost. Dijete-kralj je uspavano i poslano u svemir te je započelo mračno razdoblje vladavine okultne grupe Black Brethren. Ljudi su postali hrana vladarima i bili su uzgajani poput stoke. Dijete poslano u svemir vraća se nakon 400 godina i žudi za osvetom.

Prva je razlika između ove igre i Dooma priča. Autori su pokušali smisliti što zanimljiviju priču, koja nije važna za samo igranje, ali stvara poseban ugođaj. Vi ste u ulozi Armana, sina ubijenog kralja i posljednjeg boga-ratnika. Vaša je zadaća spasiti preostale ljude na planetu i uništite Black Brethren. Oružje kojim ćete se pritom koristiti je prilično zanimljivo i novo u svijetu doom igara. Zapravo, više je njih spojeno u jedno. Osim što možete pucati obične metke, sa strane je ugrađen i mali minobacač. Tim istim oružjem možete i udarati žrtvu pa je jako zabavno doći neprijatelju sleđa i drmnuti ga po glavii. Drugo vaše oružje su izvanredne snage koje ste dobili kao bog-ratnik. Nažalost, one nisu ni približno jake kako su nas uvjeravali u uvodu. Igra je "standardno" krvava, a ako ste spretni neće vam biti problem preskočiti leševe koji vam budu smetali.

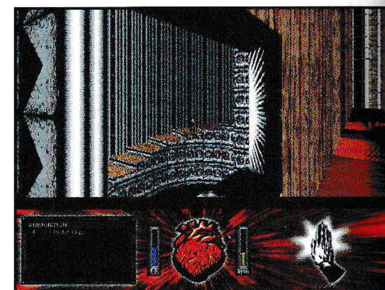
Igri bi se mogla zamjeriti tromost i neinteligentan protivnik. Često vaša buduća žrtva blesavo i nepomično stoji ispred vas nekoliko sekundi, a tek onda joj "sine" da bi mogla i zapucati. Taj je nedostatak nadoknađen brojnošću neprijatelja pa koliko god glupo i nemoćno protivnik izgledao,

ALTERNATIVNO

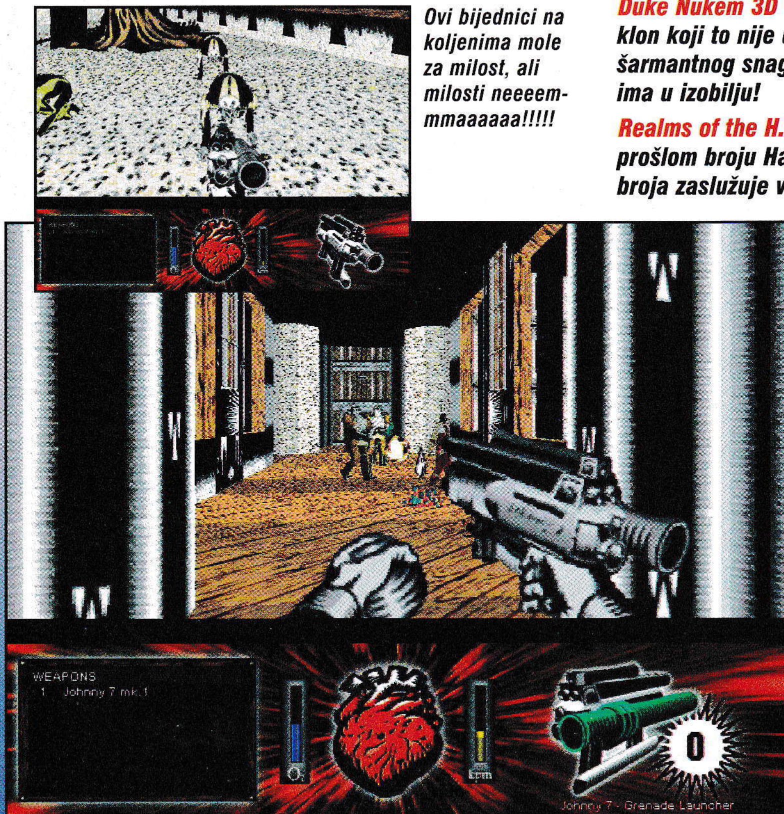
***Quake* * Ako ste ljubitelj raskomadanih tijela i krvi po zidovima zaigrajte ovu izrsnu 3D pucačinu.**

***Duke Nukem 3D* * Izvrstan Doom klon koji to nije u kojem ste u ulozi šarmantnog snagatora. Krvi i nasilja ima u izobilju!**

***Realms of the H.* * Igra koja je u prošlom broju Hackera bila tema broja zaslužuje vašu pozornost.**

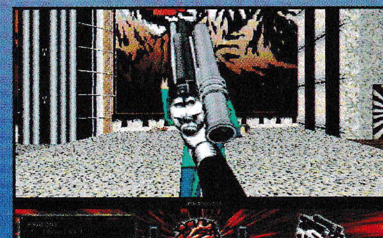


Buduća žrtva je uočena! Idem je uspavati jednim karate udarcem.

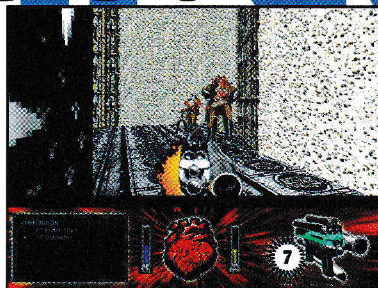


Ovi bijednici na koljenima mole za milost, ali milosti neeeemmmaaaaaa!!!!!

Treba i neprijatelju dati šansu da malo zapuca, barem dok ne promjenim šanžer. Ne može se reći da sam bezobziran.

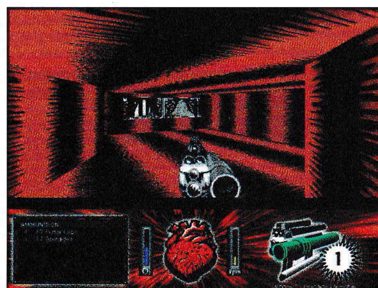


Count









DRUGO MIŠLJENJE

Iako zanimljive priče, kojom se ne može pohvaliti baš svaki doom klon (valjda zato što je doom klon), ovo je osrednja igra koja, osim čudnim grafičkim načinom izražavanja, ne iskače iz gomile sličnih. Osobno me najviše živcira taj grafički način, koji je neka vrst strip tehnike, sivih i blijedih boja koje dočaravaju mutnu, pomalo zasrašujuću atmosferu nekog grada pod vojnojm upravom, bez tračka sunca već tko zna koliko mjeseci. No prijeđimo na veselije teme, izišao je Duke Plutonium Pack iliti Atomic Edition koji mi se čini mnogo zabavnijom izborom. Novi nivoi, pokoji novi neprijatelj, fast food restoran Dukeburger, enlarger,... sve bi vas ovo trebalo zagrijati barem do dolaska Lucas Artsovog Dark Forcesa 2: Jedi Knight. Što se ZPC-a tiče, isprobajte ga, pa se onda s veseljem bacite na Duke Plutonium Pak!

Silvano Bucić

nemajte milosti! Svaki ubijeni neprijatelj ostavlja energiju kojom ćete vi nadoknaditi svoju energiju izgubljenu u borbi.

Najveća zamjetna razlika između ZPC-a i raznih doomova je u grafici. ZPC je u cijelosti nacrtan, a glavni "krivac" za to je Aidan Hughes, umjetnik poznat po svojim izvrsnim animacijama za MTV. U igri prevladava mračna atmosfera, što je jedan od razloga nekorištenja "življih" boja, sve je nekako tmurno. Iznimnu atmosferu upotpunjuju izvrsni zvučni efekti i glazba grupe Ministry pa žalim sve koji budu igrali bez zvučne kartice. Igra podržava umreženo igranje (LAN do osam igrača) odnosno povezivanje modemom. Nažalost, hardveski je prilično zahtjevna (kao i većina novih igara) pa tko god nema Pentium i Win95 neće moći igrati ZPC.

ZPC je doom klon, ali načinjen na nov i zanimljiv način, pravo je osvježenje u u svijetu igara ovog žanra. Preporučujem ga svima koji su željni promjena.

ZPC

Igrano na: PC K5/100, 16MB

Druge platforme: Mac

Zvuk	82%
Grafika	85%
Igrivost	83%

Zombie

UKUPNO 83%

Min. konfiguracija: PC P5/75, 8MB



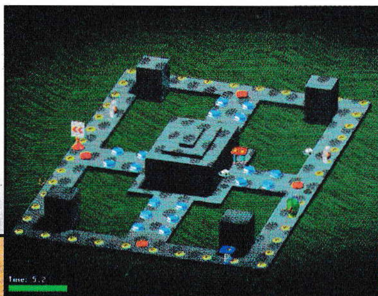
Gubble

Bibor Kiraly

U vrijeme vladavine nasilničkih igara, gdje je najljepši prizor mljevenje neprijatelja u fine komadiće mesa, u vrijeme kad su visoke ocjene igara uglavnom ispisane krvlju pitate se imaju li sve ove današnje igre smisla. Djeca, kojima bi trebale i biti posvećene, uglavom su zaboravljena. Kompjutorske su igre postale zabava krvožednih odraslih osoba željnih moći i (ili) bogatstva, brzine i osobne potvrde.

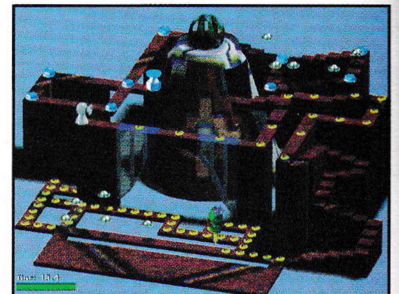
U takvom presudnom trenutku javlja se Actual Entertainment izjavom da je Gubble zabavna igra bez trunke nasilja i krvi. Što? Nema nasilja? U čemu je onda zabava? upitah se. Uostalom, tko je "Gubble"? Doznao sam da je tijelom Marvin Marsovac, glasom pričljivi Ewok, a glavom Izzy (ona iritirajuća maskota prošlih olimpijskih igara). Uglavnom, on je jedan mali plavo-zeleni (ponekad ljubičasti) čovječuljak koji upravlja odvijačima, čekićima, bušilicama i francuskim ključevima iz svoje male letjelice. On to čini kroz mnoštvo labirinata (zaista ih je mnogo) pokušavajući izbjeći zle neprijatelje - stvari nalik plavim dvonožnim keksima, odmetnutim rotirajućim pilama, minijaturnim letećim tanjurima...

A zašto sve to Gubble čini? Pa, čini se da je njegova životna zadaća odvrtati vijke, vaditi čavle i pritom mrmljati na nekom nerazumljivom jeziku ("Zup-na-ha!").



Znam da ova priča neće biti temelj za neku američku filmsku megaprodukciju, ali hej!, tko još danas u igrama ima originalnu priču. Sve dok je igra zabavna, priča nije toliko ni bitna, a ova igra to jest. Vedra je, bez nasilja i u prilično lijepoj rezoluciji. Nema zombija naoružanih do zuba koji vas čekaju iza ugla, i zbog kojih se igrači stariji od 40 godina hvataju za srce: ovo je igra okrenuta djeci, u njoj se krećete po labirintima u stilu 3D Pacmana.

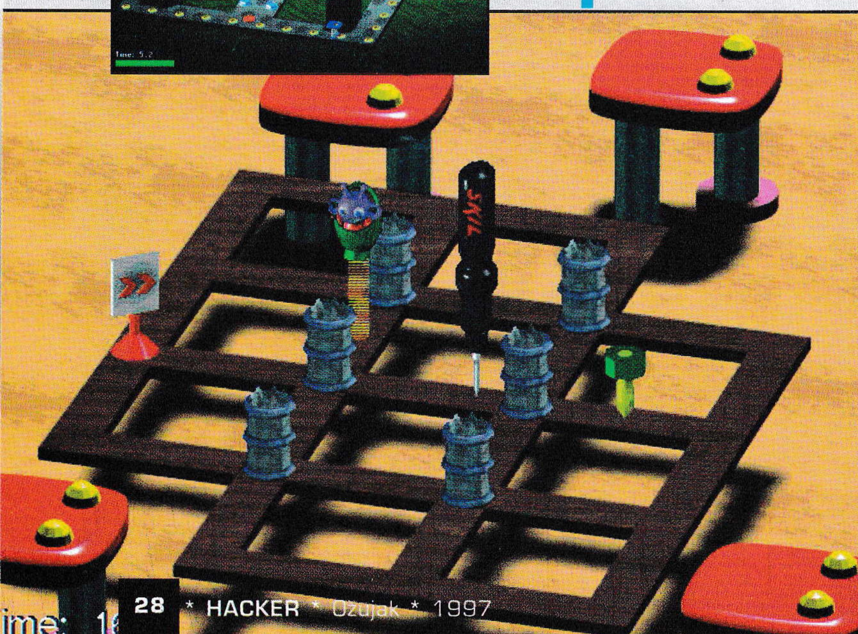
Programeri Total Entertainmenta su se zaista potrudili oko konačnog izgleda ove igre. I grafika i zvuk su više nego zadovoljavajući. Ova 3D igra je u visokoj SVGA rezoluciji sa puno, puno boja, a i program za podršku igara Direct X je ovdje bolje iskorišten nego u većine igara za Windows 95 operativni sustav. Slike su vrlo zabavne i lijepo izrađene. Postoji mnoštvo protivnika, mnoštvo labirinata i velik izbor alata. Glazba je (barem meni) prilično iritirajuća i već nakon deset minuta sam je isključio,



ali zato se glasova ne mogu naslušati. Mali gizmo svakih par sekundi promrmlja nešto na svom jeziku vrlo sličnom jeziku malih ratobornih Ewoksa iz Rata Zvijezda.

Za razliku od većine PC igara, s ovom nisam imao nikakvih problema pri instalaciji. Čak ni ozloglašeni Direct X, poznat po tome da se voli zabavljati s driverima za zvučne i grafičke kartice, nije radio probleme. Program za instaliranje je jednostavan i jasan.

Ova igra nije Doom, ona nije ni Command & Conquer. Vjerojatno vas neće ponukati da nazovete prijatelja u 2 sata ujutro i zaigrate je preko modema dok se krv i benzin prelijevaju preko vaših COM portova...ali poželite li odigrati pravu smirujuću igru, zabavnu a nenasilnu, ovo je prava igra za vas.



Možda vađenje čavlića i nije neka zanimacija, no ovo je jedna od rijetkih nenasilnih igara danas. Ako ste voljeli starog dobrog Pacmana, vjerojatno ćete zavoljeti i Gubble.

GUBBLE	
Igrano na: PC P5/100, 32MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	68%
Grafika	83%
Igrivost	85%
Total Entert. Inc.	
UKUPNO	77%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Već ste pomislili da nitko ne zna napraviti igru koja bi vama i vašim prijateljima pružila sate zabave, no stiglo je iz kuće Apogee djelo koje će vas već nakon prve staze prikovati uz računalo cijelu noć.



Death Rally

Tihomir Jauk

Dobivši ovu igru, pomislio sam da je to samo još jedna kopija popularnih igara u kojoj se natjeravamo bezbrojnim stazama odbrojavajući krugove do cilja. Je li to doista tako ili sam se prevario, saznajte čitajući ovaj tekst. Instalacija je brzo obavila potrebno, setup je pronašao zvučnu karticu i samo je još trebalo startati igru. Uvodna slika izdavačke kuće Apogee je prilično loše nacrtana, ali se odmah potom pojavila prekrasna slika futurističkog vozila. Pomislih, hajde... možda i bude nešto! Odmah sam među standardnim opcijama ugledao multiplayer mode s ponuđenom mogućnošću povezivanja čak četvero igrača preko modema, serijskog kabela ili mreže. To bi mogao biti razlog više da ostavim igru još neko vrijeme na svom prezatrpanom hardisku. Već sam prije vidio shareware inačicu ove igre, ali konačno je ovdje gotova igra na CD-u uz koju dobijate i vrhunske animacije. Nakon što sam upisao svoj nadimak i odabrao boju auta, uslijedo je odabir jedne od triju staza različite težine i različitih novčanih nagrada za osvojeno prvo mjesto. Pohlepno pokušavam otići na drugu stazu, ali me ne puštaju jer imam krntiju umjesto auta. Ekran sa stazom doleti odnekud sa strane ostavljajući me u čudu zbog crno-bijelih nijansi. Već sam mislio drmnuti monitor, kadli odjednom živnuše boje i ja se pojavih na blatnjavoj stazi usred prašume. Tri su protivnička vozila spremna na start. Svi osim mene! Brzo se prisjećam odabranih komandi i očajnički krenuh za njima. Svaki sudar s tvrdom stijenom ili drvetom povećava mi oštećenje vozila, a što će se dogoditi kad bude 100%-tno, ne želim ni znati. Auto skliže na sve strane, protivnici pucaju jedan po drugome i ja na kraju stižem zadnji. Sponzor mi javlja da nisam ništa zaradio. S nešto uštеđevine, nađoh se u trgovini stvarčicama koje bi mi trebale olakšati život. Trgovina, tj. radionica nudi pojačavanje vanjskog oklopa, popravljanje oštećenja, postavljanje boljih guma i ugrađivanje jačeg motora (friziranog). Možete naručiti i bolji auto ako imate potreban novac. Kupovina neće teći baš glatko jer su poboljšanja prilično skupa. Što vam je auto skuplji, skuplje su; dakako, usluge i dijelovi.

Izlazim iz trgovine namjeravajući nastaviti utrku i doći do dodatnih sredstava za kupovinu poboljšanja, no nađoh se u trgovinu na crnjaka, gdje su mi ponuđene "fine" stvari poput mina, šiljaka umjesto branika,

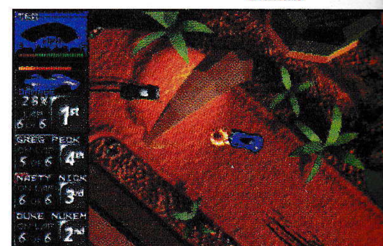


ALTERNATIVNO

***Micro Machines 1, 2* * Jedna od igara koja je bila veliki hit na svim konzolama i računalima. Simpatično napravljena vožnja po radnom ili biljarskom stolu će svakako izmamiti osmjeh na vašem licu.**

***Super Cars 2* * Amigaši se još i danas sjećaju ove fantastične igre uz koju su proveli mnoge besane noći. Sve što se o njoj priča, još uvijek vrijedi!**

***All Terrian Racing* * I legendarni Team 17 je napravio svoju verziju igre ovog tipa. Kao i uvijek, oduševio nas je svojom dobrom grafikom i velikom igrivošću.**





Na startu se možete odlučiti hoćete li se odmah probiti naprijed i skupljati protivničke projektile u svoj prtljažnik ili ćete pak to "zadovoljstvo" prepustiti protivnicima.



Svaki automobil ima specifična svojstava - brzina, vrsta i snaga standardnog oružja i broj mogućih ugradnji poboljšanog motora, guma ili oklopa.

Vagabond je najslabije vozilo prosječne brzine 55 mph, naravno, s poboljšanim motorom možete je povećati na 60 mph.

Dervish je kamionet brzine 65 mph. Na nj možete staviti više poboljšanja.

Sentinel je već nalik sportskom autu iako mu je brzine svega 80 mph.

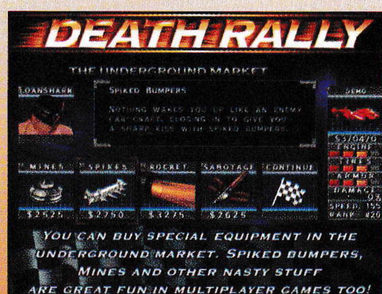
Shrieker je minimum želite li osvojiti barem drugo mjesto na hard stazi. Njegova je prosječna brzina 90 mph.

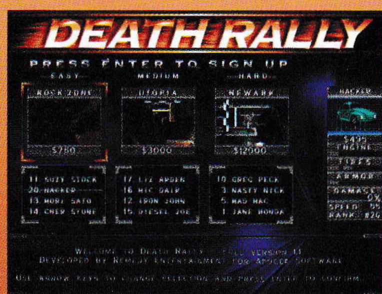
Wraith obećaje visoke performanse za cijenu po kojoj ga možete kupiti. Uz malo sreće i brzinom od 115 mph, moći ćete pobijediti i najbolje.

Deliverator je zadnja riječ tehnike. Futurističko vozilo koje se odlikuje velikom brzinom - 140 mph, snažnim oklopom i ugrađenim razornim oružjem. Bez ikakvih problema pobijedit ćete protivnika.

Skuplji auto je, dakako, brži i jači, ali i skuplji za održavanje pa stoga ne možete voziti lakše staze jer novcem od prve nagrade nećete moći pokriti ni osnovne troškove popravaka.







U ludoj jurnjavi između palmi još morate izbjegavati mine i rafale. Ipak je Deliverator teško uništiti.



raketnog motora ili iznajmljivanje sabotera koji će prerezati par žica na protivnikovom motoru. Bit će tu i zanimljivih ponuda, primjerice, pokupite li prije starta tablete steroida sa staze i predate ih gangsteru, on će vam to papreno platiti, ali samo prođete li prvi kroz start. Možda će vas protivnik zamoliti da mu pomognete pobijediti zajedničkog protivnika jer riječ je o veliko okladi. Još vam se može dogoditi štošta zanimljivog, budete li više puta zaredom prvi. Tada će vam vaš regularni sponzor isplatiti bonus novac. Ako ste jedini ostali na stazi dok su drugi ostali u plamenu, sponzorirat će vas sama Smrt. Vjerujte mi dobro plaća, ali ipak ne bih prihvatio posao za stalno!!! Izbjegnete li paljbu i ostale štetne čimbenike te prođete neoštećeni, dobit ćete bonus novac od vašeg obožavatelja koji se kladio na vas.

Igra je tehnički prilično zanimljivo izvedena. Sam teren je renderirana i složena mozaična slika iznad koje se uzdižu vektorski oblici. Takav prikaz ne zahtjeva neku veliku brzinu izračunavanja, a postiže zadivljujuće rezultate. Iako su vektorski objekti prilično jednostavni, to nimalo ne smeta jer nisu upadljivi, a i igra pomoću njih dobiva na prostornosti i realnosti. Na stazi možete naići na nekoliko tipičnih stvari, pokupivši ih dobijate energiju, novac, streljivo ili popravak oštećenja. Izbjegavajte neprijateljsku minu i neku čudnu crvenkastu stvarčicu koja vam zamućuje i iskrivljuje sliku, što uvelike onemogućava precizno upravljanje vozilom i izbjegavanje prepreka. SVGA grafika prisutna je ovdje u statičnom dijelu igre dok je tijekom utrke odabrana niža rezolucija.

Većina je objekata vrlo detaljno i kvalitetno renderirana i animirana, što daje poseban čar kupovanju dijelova.

O zvuku se nema mnogo toga reći, sve su to poznate situacije s poznatom zvučnom podlogom - škripa kočnica i automobilskih guma, buka motora, eksplozije i ostale vratolomije. Glazba je nenametljiva. Na CD-ROMU se još nalaze kinematičke sekvence u kojima ćete vidjeti razne kombinacije zaskakivanja protivnika i različitu uporabu zabranjenih oružja. Igru možete zaigrati na svakoj malo jačoj 486-ici, a razlika u brzini na Pentiumu se gotovo ne primjećuje. Najveći adut igre Death rally je multiplayer mode koji postaje nezaobilazan za većinu novoizlazećih igara.

DEATH RALLY

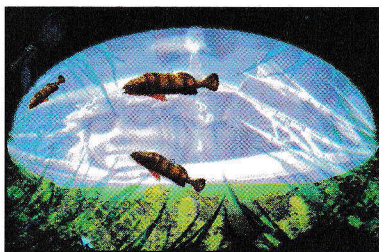
Igrano na: PC 586/133, 32MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	66%
Grafika	73%
Igrivost	91%

Apogee

UKUPNO 86%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB



Tek kad odmrznete vodu, možete ući i riješiti sljedeću zagonetku.

Psygnosis, hm... zanimljivo; Art of Mind, hmmm..... još zanimljivije; oho, što je sad ovo? Kralj i vještica se svađaju, vjerojatno postoji valjan razlog. Pogledajmo što nam otkriva njihova povijest.

Blue Ice

Kalit Usama

Kralj Edward I. stoji kraj prozora, kraljica u drugoj sobi rađa, začuo se vrisak - rođen je Edward II.

Oh ne, princ Edward II. je mrtav! Tmurni, sivi oblaci nadvili su se nad kraljevstvom. Nastade hladnoća, sve prekri led.

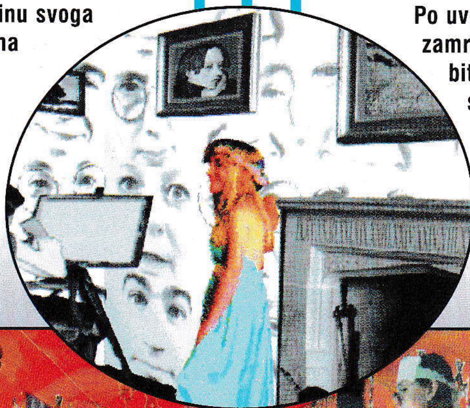
"Što? Nemoguće! Dovedite mi proročicu Orseppro!" poviče kralj. "O, vještice jedna, gdje su ta tvoja proročanstva koja si mi prorekla, gdje su sretni dani koje si vidjela, gdje su ptice koje cvrkuću obasjane suncem i sretni psi koji uriniraju po drveću?"

"Kaj ja tu morem, sem videla krivo."

"E pa ne može to tako, bacite je lavovima. Ne, ne, zatvorite je u ledenu ćeliju, neka tamo krepa!"

Vještica Orseppro završi u zatvoru, a kralj odluči da njegovu sudbinu neće više krojiti proroci i vještice, nego će od sad odlučivati samo zakoni. I bi tako... Generacije Edwarda krojile su sudbinu svoga naroda samo po zakonima koje su sami izmišljali i pisali (nije li tako i u današnje vrijeme). Sretni su dani zauvijek nestali.

"Hej Edi, dojdi sim, bum ti nekaj rekla!"



"Reci vještice!"

"Vidim da si fulal, bum ti pomogla ispraviti grešku".

"E nećeš, gubi se rugobo jedna!" zapjeni se Edward.

"E buš videl da bum! Jednom tvom potomku ću postaviti pet zagonetki koje kriju pet ključeva za sretan život i povratak u normalu. Kad ih otkrije, shvatit će da život nije samo zakon nego sreća, veselje, ljubav..." I evo, to je cilj naše igre. Mi smo 712. Edwardov potomak i otac nam je prerano umro. Imamo 12 godina i još smo nezreli za prijestolje. Imamo godinu dana za naučiti sve zakone, odgonetnuti svih pet zagonetki, shvatiti da su zakoni bez veze i vratiti se u normalu.

Po uvodu već vidite da je sve zamršeno, a kad počnete igrati, bit će još zamršenije. Igra je slična igri "Myst" - lutamo carstvom, skupljamo znanje, otkrivamo djeliće zagonetki, a za to nam treba samo miš (ne živi glodavac) i, naravno, dobro računalo sa



Stigao sam do ulaza u kamin. Nemam pojma što mi je dalje činiti. Pokušao sam sve, ali ništa nije upalilo.

zvučnom karticom i cd romom. Odabravši jedan od ponuđenih kursora, lijevom ga tipkom miša aktivirate i vršite radnju. U igri će vam od velike pomoći biti i znak (?). Katkad je vidljiv, a katkad stopljen s okolišem. Dovedete li povećalo na nj i načinite klik mišem, čut će te Orseppro koja vam govori zagonetku u filizofskom obliku. Npr. "Ključ zagonetke je u mapi" a kad pogledate mapu, na njoj piše "Ako želiš spasiti princa, moraš otvoriti oči." Naravno, od pomoći su i ikone navrh ekrana, koje je nepotrebno opisivati.

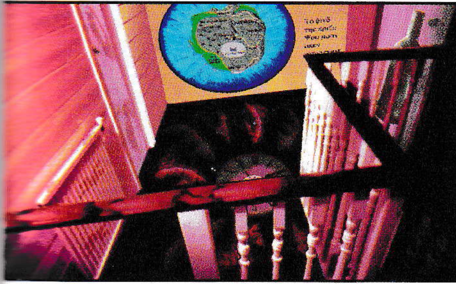


Iza svakih vratiju kriju se međusobno povezane zagonetke koje treba riješiti. Kad ih riješite, pogledajte na sat i znat ćete u koju sobu treba ući.



Osvijetlite ekran jer ćete bolje vidjeti neke stvari, kontaktirajte sa svim likovima, uzimajte što stignete. Ako ste slabijih živaca, zaigrajte Aladdina ili Tetris, to će vas opustiti.

U prvoj zagonetki morate naštimati oba sata na 12, uzeti krunu kralju Edwardu 711 (sve pomoću "ruke"). Kliknite strelicom u sredinu oka i nastavite dalje sami. Ja sam trenutačno stigao do kamina i ušao u nj, ali ipak idem igrati Nuke Duke 3D.



Ako ne znate gdje je, pogledajte drvenu ogradu...

A tko su likovi?

Orseppro, najmudrija i uvijek se pojavljuje (vidi (?)). Hope, njena kći, duh koji nas prati tijekom cijele igre i prenosi mudrost majke. Ona je i vaš vodič kroz igru. Sa sobom nosi pet boja koje su ujedno i ključ igre.

Miss Scraggend, kuharica koja kuha po pravilima (zakonima), ali katkad zna i zabušavati.

Pollyanna, kuharičina kći, sanja o životu izvan dvorca, za nju je ključ sreće ljubav.

Olly, pošten, radišan, jednostavan dečko, nema povjerenja u druge, voli životinje ali i Pollyannu.

I to je to! Uz odličan zvuk popraćen parapsihološkim scenama koje ponekad dovode do ludila (zbog teških zagonetaka), Psygnosis je napravio odličnu igru. Grafika je osrednja i sve se može igrati na nekoj slabijoj 486-ici.

BLUE ICE

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	62%
Grafika	69%
Igrivost	66%

Psygnosis

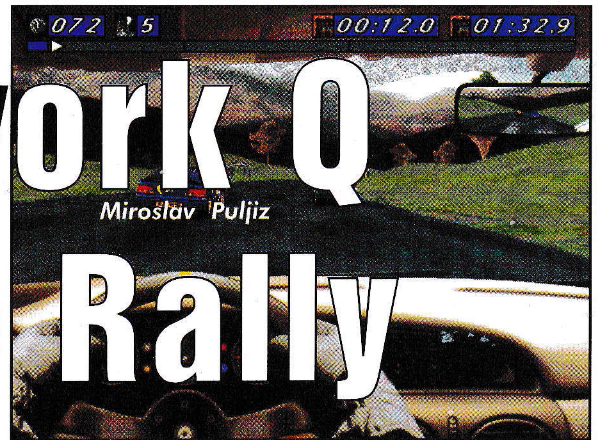
UKUPNO 59%

Min. konfiguracija: PC 486/33, 8MB

Jedna od klasičnih zagonetki u kojoj treba malo i mozgati, vjerovali ili ne. Daćemo vam hint: možda se čini neprimjetan, ali ondje je ventil koji treba otvoriti.



Network Q Race Rally



Miroslav Puljiz

Rally nije baš najzastupljeniji na računalima, ali kao sport opasnosti i uzbuđenja već je dugi niz godina poznat diljem svijeta pa tako i nas. Bilo je pokušaja, ali ne baš uspješnih, i tek smo nedavno dobili odličnu rally simulaciju.

Novi je nastavak izašao samo na CD-u i usudio bih se čak reći da ni Need for Speed pa ni Formula 1 Grand Prix 2 nisu ni približno dobre kao ovaj rally. Zašto? Pa valjda zato što dosad nisam nijednu utrku vozio s tolikim užitkom i što je toliko realna da ćete pomisliti da stvarno vozite. Izašla je na jednom CD-u, radili su je dečki softverske kuće EuroPress, poznate po prijašnjoj inačici ovog rallyja.

U uvodnom dijelu vidjet ćete razne vratolomije s utrka diljem svijeta, potom ulazite u dugo očekivanu igru. Iako možete odmah odabrati natjecateljsku vožnju, preporučio bih vam prvo vježbanje u 5 arcade nivoa razvrstanih po težini. Kad ste to obavili, prije natjecanja odaberite vremensku utrku. U njoj imate krugove i morate biti što brži. Nemate protivnika, ali morate pokušati postići najbolji mogući rezultat. Nakon toga, počnite s natjecanjima. Birajte između 6 automobila različitih klasa, različite brzine i snage. Vozeći, imat ćete pogled iz auta, a ako vam se to ne sviđa, tipkom C izmjenjujte dvije kamere; jedna je izvan auta, a druga unutar njega. Moći ćete odabrati težinu i snagu vaših neprijatelja, naravno, imat ćete i suvozača koji će vam govoriti kako i gdje skrenuti. Od pomoći će vam biti i strelice raznih boja, ovisno o oštrini zavoja. Da biste ih lakše svladali, poslušajte moj savjet: kod lakših i srednjeteških zavoja ne morate uopće kočiti, počnite polunaglo skretati prema zelenom pravcu nešto prije samoga zavoja. Kod srednjeteških i teških trebali biste naglo početi skretati prije zavoja i samo malo kočiti pri skretanju. Provjerite i sami, postat ćete profesionalni vozač kojeg ne može svatko pobijediti. Igru pokrećete iz DOS-a i Windowsa 95. Za DOS vam treba samo 8 Mb rama, ali su Windowsi 95 zahtjevniji - morate imati 16 Mb rama, ali će sve biti brže. Sve dosad navedene pohvale su istinite. Doduše, ideja nije nova, sve je to već viđeno u prijašnjoj inačici, ali mnoga su poboljšanja. Predlažem vam, nabavite igru jer ćete uživati i vi i vaši ukućani.





NETWORK Q RACE RALLY

Igrano na: PC 586/166, 24MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	78%
Grafika	83%
Igrivost	85%

Europress

UKUPNO 81%

Min. konfiguracija: PC 486/100, 8MB

Snage saveza



SERGEANT MAYHEM
Vođa CYBERGLADIATORA je na strani Saveza. Opasan je borac. Mnoge karakteristike njegove borbe i karaktera upućuju da je u nj ušla duša narednika Tarka Baxtona, ubijenog u orginalnom napadu terorista koji su opustošili planet. Njegova je posebna prednost u vojničkim snažnim udarcima.



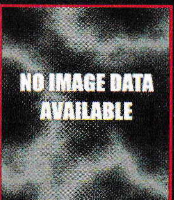
PSYCLOPPS
Zbog njegovog psihičnog karaktera, Savez skoro nije uvrstio ovog vrsnog borca u svoje redove. Način borbe odgovara njegovu karakteru. To je kaotičan spoj visoko rafiniranih istočnjačkih borilačkih vještina i niskih udara-ca. Inače jako dobar borac, pogotovo zbog svoje brzine!



PLAZMA
Ova najpokretljivija gladija-torka koristi smrtonosan spoj akrobatskih i borilačkih vještina. Ubila ju je njena sestra u sukobima sa Gy Djinom!



NERO ZERO
Ovaj kriogenski kung-fu borac svoj uspjeh u borba-ma postiže prikrivenim neočekivanim i brzim udarcima. Savez nije za nj pronašao istovjetnu dušu uobličenu u robotu, već se sumnja da je to jedan od prevarenih terorista.



SHRAPP
Najjači borac SAVEZA, puno je veći od ostalih. Nedostatak brzine nadok-nađuje sirovom snagom. Borba mu najviše nalikuje uličnoj.

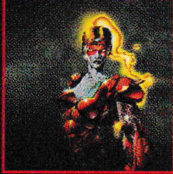
Gy Djin snage



MASTER PAIN
Vođa nekadašnjih Gy Djin terorista uskrsnuo je u obliku ovog robota. Nada se da će u svojem drugom pohodu konačno pokoriti galaksiju!



DEATH ROW JONES
Desna ruka MASTER PAINA. Postao je CYBORG tek neko-liko sekundi nakon pogubljenja. Ovaj gladijator je snažan, kao gorivo koristi struju, a stil borbe mu je sličan zatvorskom ulična borba s obiljem jef-tinih poteza



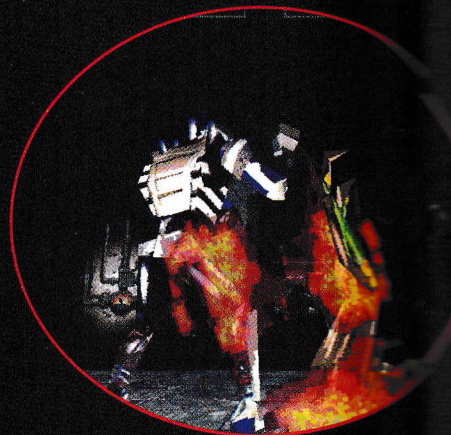
MADAM DISCIPLINE
Ovaj amazonski droid mnogi-ma će zadavati muke. Posebnu štetu nanosit će vam njegovi udarci u glavu cipelama visokih potpetica.



BROTHER GRIMM
Markantnost ovom borcu daje njegova umjetna noga - zašiljeni komad metala. Njome probija i najtvrđe oklope svake nesretne žrtve.



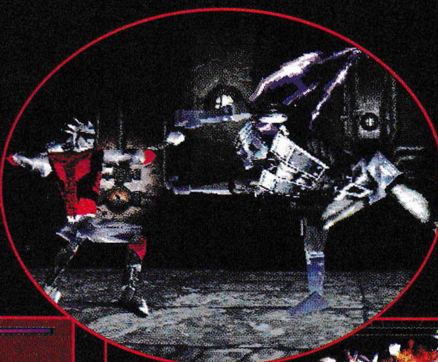
CARNIGORE
Ova zvijer-robot predstavlja iznimno teškog protivnika. Njegov uništavalački nagon toliko je jak da ga njegovi suborci drže u kavezu na matičnom planetu, čuvajući ga za posljednju borbu!

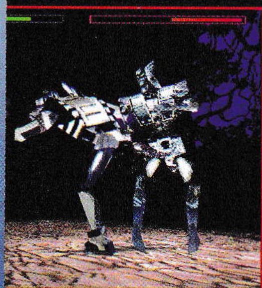


Cyber

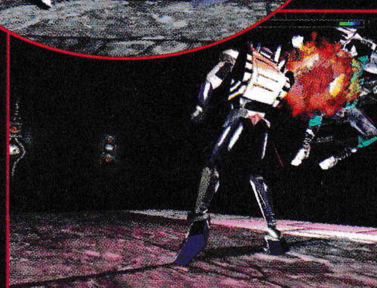
Udalekom dijelu svemira prije puuuno godina postojao je planet ID. Bio je to matični planet najelitnije borbene postrojbe QUAALFAX saveza, sve dok nije opustošen napadom terorista Gy Djin klana. Tijela najvećih junaka nikada nisu nađena te je ID postao radioak-tivni otpadni planet, smetlište indus-trijskog i vojnog otpada. No, planet je nenadano zahvatila strašna svemirska oluja i pretvorila ga u Supernovu. Otrovne kemikalije, vojna tehnologija i radioaktivni otpad bili su smiješani u najrazorni-ju tvar u svemiru, i iz toga kaosa ispuzao je nov oblik života, Cybergladiatori; multitonaški borbeni strojevi. Savezničkim je snagama laknulo čuvši da oni svojom razornom snagom žele samo "služiti i štititi". Jedino je bila začuđujuća sličnost ovih kibernetičkih ratnika s herojima Saveza umrlim na ID-u. Jesu li se njihove duše vratile u obliku cyborga?

I cvijeće bi, vjerojatno, još dugo nesmetano raslo na svim planetima Saveza da prije spomenuta svemirs-ka oluja nije zahvatila najgore











Iako se u zadnje vrijeme danomice pojavljuju mnoge 3D tučnjave (Warriors, FX Fighter (TURBO), TEKKEN 2, Virtua Fighter), većina njih nije ni do koljena svojim originalima s konzola. Uglavnom je glavni krivac za njihovu neprivlačnost spora grafika (zbog loše konverzije). SIERRA, ne želeći više tapkati u mraku, ubacila se u oštru konkurenciju 3D šora svojim najnovijim naslovom:

Gladiators

Patrik Pencinger



moguće mjesto, planet-tamnicu s najgorim svemirskim ološem. Razorna moć oluje i pristigli otpad s ID-a ubrzo su učinili svoje. Duše najvećih lopova galaksije bile su uskoro reinkarnirane u zlim Cybergladiatorima. Među njima bio je i vođa Gy Djin terorista, Master Pain! Samo jedna misao motala im se bolesnim umom - OSVETA!

Uskoro dolazi do sraza. Snage Saveza predvodi narednik Mayhem. Ishod borbe je nepoznat, o VAMA ovisi tko će pobijediti a tko izgubiti (nezavisno od strane koju izaberete)!

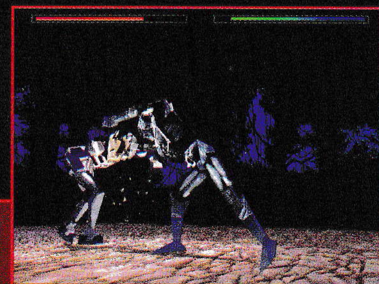
Vjerojatno vas zanima što dobivate kupnjom ove igre. Vjerujte, teško je o njoj pisati OBJEKTIVNO, a da netko ne pomisli da je reklamiramo, ali programeri iz SIERRE pošteno su obavili svoj posao. Možete birati između 8 metalnih robotskih likova od kojih svaki ostvaruje 50 poteza. Tu su još i dva tajna lika koja ćete vidjeti tek na kraju igre. Protivnik vam može biti prijatelj ili računalo, no ovoga vam puta protiv računala neće biti dosadno - iako nije prejako (barem početni protivnici), uvijek će vas iznenaditi novom taktikom. Posebnu notu daju igri višestruki svjetlosni izvori promjenjivog položaja, intenziteta i boje. Napominjemo da je ovo iznimno zahtjevan postupak ovdje doveden do savršenstva. Arene su pak priča za sebe. Kao i u sličnim igricama, možete iz arene pasti u bezdan. Ovdje su one različitih veličina i oblika. Neke predmete koji padaju na vas (kante, sanduci, koplja, meteori...) možete vrlo ubojito rabiti protiv protivnika!

Tehničkih je detalja već previše i zanima vas kako se stvar ponaša "na cesti"?! Jednostavno rečeno ovo je jedna od boljih, ako ne trenutačno i najbolja šora na PC-u. Najviše je krivac tomu izvanredna 3D grafika. Kako je SIERRA pritisnula DIRECTX tehnologiju do daske, brzina grafike u devedesetpetici dostiže onu u DOS-u. Borbene se arene kreću savršeno glatko i u kristalnoj, visokorazlučivoj čistoj grafici čak i kad imate neku jeftinu grafičku karticu i LOW END računalo! Zanimljivi su i neki efekti dosad viđeni samo na konzolama, primjerice, brojne čestice koje se razlijeću na sve strane pri udarcu (PARTICLES) ili polutransparentne 3D eksplozije. Zvuk je, također, priča za sebe. Zvučni efekti su u punom STEREU i možete si zamisliti kako grmi iz zvučnika kad protivnički ratnik padne negdje daleko u desnom kutu sobe...brrrrrrrrr! Soundtrack koji dolazi sa igricom nije mogao biti bolje izabran. Radi se o nabrijanoj verziji TECHNO-GRUNGEa, koja će vam zasigurno podići adrenalin maksimalno!



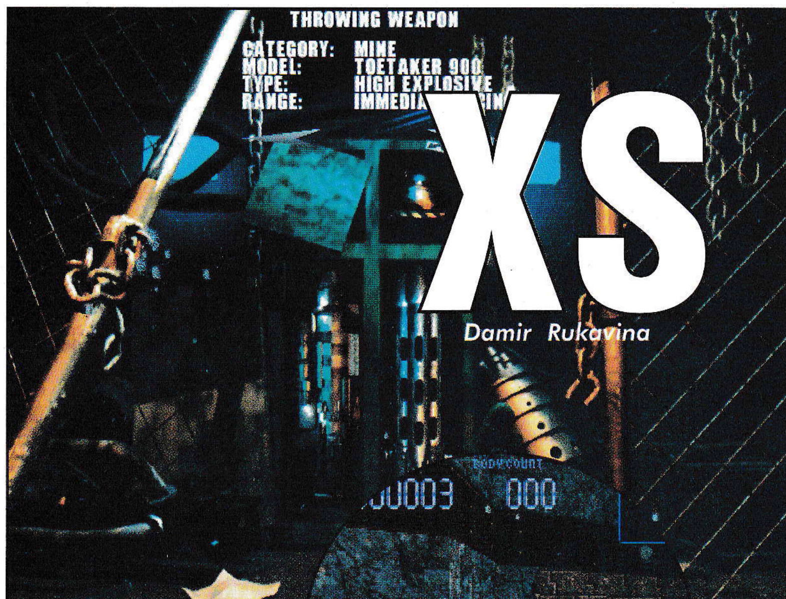
CYBER GLADIATORS

Igrano na: PC K5/133, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	91%
Grafika	88%
Igrivost	90%
Sierra/Dynamix	
UKUPNO	89%
Min. konfiguracija: PC P5/90, 8MB	





Grafički efekti u igri su zadivljujući, samo nemojte da vam odvrate pozornost, usredotočite se na borbu.



XS

Damir Rukavina

Igrajući first person perspective pucačine, igrači većinom razvaljuju njušku tipu udaljenom par kilometara preko deathmatch opcije. SCI je želio to iskoristiti u stvaranju prve Full-deathmatch igre.

Potpuni Deathmatch? To će biti zabavno, pomislit će neki mališa. Da, istina je. Igre u Doom stilu su uvijek imale poseban čar - potencijalni je ovisnik (čitaj: igrač) u petstotinjak nivoa toliko izrešetao donekle "inteligentnog" glavnog neprijatelja (čitaj: vreću za udaranje) i usitnio ga eksplozivnim sredstvima. Jedini je problem s takvim igrama što se, navodna, umjetna inteligencija ravnala po broju desetinki prije nego što je beštija počela prazniti šaržere na vas. Dakako, vi ste bili inteligentniji i nagurali mu dva SCUD-a u grlo prije nego je stigao proračunati vašu udaljenost. Iako nam vrijeme prolazi u iščekivanju bolje budućnosti, stvari se poboljšavaju brzinom šprinta retardirane voluharice. Prebrzo? Pa, bilo bi i vrijeme da netko napravi značajan potez, usliši naše molbe i načini onakav FPP kakav očekujemo.

SCI to pokušava svojim novim destruktivnim proizvodom pod imenom XS. Zvuči kao ime za insekticid? Brojne najave ove igre obećavaju igraču veću umjetnu inteligenciju. Da, prijatelju - protivnici će biti pametni, a katkad čak i PAMETNIJI i LUKAVIJI od tebe. Ali, o digitalnom Frankensteinu malo kasnije.

Nemilosrdno nasilje je najistaknutiji dio ove ispodprosječne klaonice. Glavni razlog zbog kojeg i najstrpljiviji igrač izgubi živce nakon pola sata je bjesomučno pucanje po protivniku koji saaaatima umire.

Godlike plot ahead

XS ima dosad najbolju, najprikladniju i najmaštovitiju priču, bolju od svih Dukeova i Doomova. Kako ide?

Na nekom udaljenom planetu vi ste gladijator i različitim oružjem ubijate tipove iste profesije u smrtonosnim arenama znajući da je vrijeme život, a iščekivanje smrt (ili nešto slično). I to je to. Pitam se samo, što naš junak dobija tim silnim masakrom? Naime, animirane nam sekvence govore da tip ubije negativca i nakon toga trijumfira pred urlajućom razjarenom publikom. Dobija li novac? Traži li on neku čvršću valutu nego je krvna plazma? Ne, on do kraja igre mesari redom protivnike jednim te istim oružjem, sve dok ga ne stave u arenu s nuklearnom raketom. Bez obzira na užasno lošu priču, mogli biste se ponadati da sama igra nije toliko grozna, ali...

Teoretski, XS je zamišljen kao nešto mnogo više. Naime, u nj je ubačena umjetna inteligencija koja se okomljuje na jadnog igrača vještim manevrima i brzim reagiranjem zadaje mu noćne more. Da bude još gore, u areni trčkara oko pet takvih gadova. Ali, nije to sve. Vi, kao pravi heroj, možete se prije masakra opteretiti s nekoliko desetaka kilograma ubilačkog oružja. Arena je renderira u realtimeu u niskoj rezoluciji (Hi-res nije podržan), što se u nekim situacijama zna vući i na P5/100. Naravno, ima tu light-sourceinga i real-time renderiranih protivnika i nije sve toliko loše. Za još bolji efekat realnosti, protivnici su animirani preko motion-capturea, ali to zna zbuniti kad se kretanje lika ne uskladi s pravom brzinom kretanja. Primjerice, nakon uletavanja u sobu, ugledat ćete tipa koji u dva koraka prehoda prostoriju. To bi bilo normalno kad se ne bi radilo o klinji čija je visina manja od jednog metra. Osim toga, vi kao glavni tip jurite kartom brzinom dezorijentiranog ježinca. Štoviše, na izbor vam je i komanda kojom možete usporiti hod.

No, to nije sve. Vaš lik može strafeati i izbjegavati neprijateljske metke, ali je to uvijek toliko traljavo izvedeno da lik s kretnjama sličnim valjanju bačve ne može napraviti ništa dok ne izgubi pola energije pogotkom granate. Da bude još bolje, ispalivši teško naciljan projektil na negativca, dići će ga samo par centimetara u zrak, a za potpuno uništenje treba dvadesetak raketa (ozbiljno).

The vedict of the superior entity

XS je igra dobre ideje, ali iznenađujuće loše izvedbe i katastrofalne funkcionalnosti. Deathmatch-igru bi trebalo predstavljati nešto bolje od ovoga, jer XS malo je toga dao, a puno obećavao.

XS

Igrano na: PC P5/100, 16MB
Druge platforme: PSX

Zvuk	34%
Grafika	71%
Igrivost	32%

SCI

UKUPNO 53%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Scorched Planet

Roman Horvat





Što želite za rođendan? Novi tenk ili možda novog lovca-presretača? Najbolje uzmite oboje i nekom pokvarite raspoloženje. Ovo nije još jedna inačica Scorched Eartha ako ste, možda, po naslovu to zaključili. Igra najviše podsjeća na Terminal V., samo je grafika puno bolja za vlasnike Pentiuma.

Učitavši igru, dočekat će vas divan 3D leteći izbornik, gdje možete podesiti grafičke detalje, odabrati igru u visokoj ili niskoj rezoluciji. Za visoku rezoluciju i sve detalje treba vam Pentium sa 16 MB, a na 486-ici preporučuje se niska rezolucija ne želite li da vam računalo zakuha. Kontrole možete prilagoditi preko miša, joysticka ili tipkovnice. Podržana je i igra do 8 igrača u mreži, s kumpjutorskim smetalima ili bez njih.

Smisao života

U svakoj vam je misiji cilj spasiti desetak ljudi (kolonista) i pokupiti neku stvarčicu ili štogod slično. Na planetu se nalazi neprijateljska pješadija, zrakoplovstvo i oklopne jedinice. Iz zraka vas napadaju ptice neumorno mašući krilima. One nisu veliki problem, ali uvijek dolaze u jatu i uništavaju vas brojčano. Stalno dolaze, sve ih je više i više. Najveći je problem u igri FACTORY SHIP (tvornički brod) koji puca na vaše ljude i uništava ih. Autor ovog teksta nije ga ni uz najveći trud uspio oboriti. Brod je vrlo spor, ali vrlo dobro odbija metke. Cijeli arsenal ispucan u nj nije mu nanio nikakvu štetu, a vas će samo dva pogotka pretvoriti u zvjezdanu prašinu.

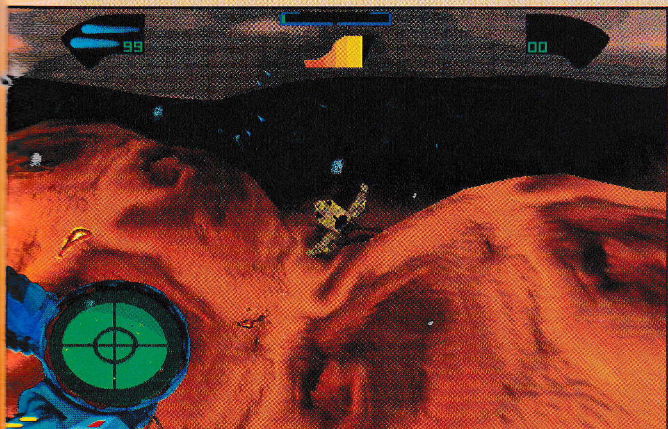
HUD je pregledno napravljen. U donjem dijelu ekrana je radar i prikaz brzine dok su u gornjem dijelu smješteni podaci o oružju, gorivu i štitu. Novo oružje, gorivo i ostala poboljšanja skupljate tako da u tenkovskom obličju prijeđete preko njih. Brojevima 1-9 mijenjate pokupljena oružja. Dok ste u tenku, ne treba vam gorivo (ide na žgance i mlijeko - najnovija tehnologija), ali zato letjelica guta više nego ferrari na autocesti. Imate li pun rezervar, moći ćete letjeti 30-tak sekundi do rezerve. Čim vam ponestane goriva, pretvarate se u tenk i padate na zemlju poput cigle. Ne brinite o karoseriji, tenk je vrlo dobro oklopljen. Teren je pun kanjona i planina po kojima će se vaše vozilo vrlo često prevrtati leđno poput kornjače. Tada vam samo preostaje pričekati koju sekundu dok se vaš "reaktivni" oklop ne trzne i zbaci vas ponovno na gusjenice.

Vozite se u niskoletećem lovcu i turbooklopljenom tenku. Zaboravili ste darove, a sve što imate su ove rakete i čudan tik na palcu. Slobodno ih ispalite jer darovanoj se raketi ne gleda u zube!

Misiju ćete završiti ako pokupite ljude i prebacite ih na sigurno kroz SPACE GATE (svemirska vrata). Možete voziti najviše 5 osoba. Prvo pronađite svoje ljude na karti (sama se iscrtava kako se krećete) i dovezite se tenkom do njih. Pozovite ih i oni će ući u vozilo. Sada još samo prođite kroz svemirska vrata. Kad ste sve obavili i sami prošli tunel, misija je gotova. Najveća je mana ovoj igri sporost u okretanju. Treba vam dobrih 10-tak sekundi za okretanje letjelice za punih 360 stupnjeva, što zna biti vrlo neugodno pri napadu hitchcockovskih ptica. Tada je najbolje koristiti SPACE - on vas odmah okreće za 180 stupnjeva, uz minimalnu inerciju. Pripazite i na gorivo. Ako ostanete bez njega, nećete moći završiti misiju. Kroz Star Gate možete proći samo u obliku letjelice. Gorivo i ostala poboljšanja lako ćete pronaći pomoću karte. U nekim ćete misijama morati kolonistima dostaviti lijek (kojeg ste najprije pokupili) te ih potom prebaciti kroz Star Gate. Grafički je igra vrlo dobro izrađena. Sloboda kretanja je u svih 360 stupnjeva i svi su objekti trodimenzionalni. Pomoću funkcijskih tipki mijenjate poglede. Zvučni efekti su također na visokom stupnju, a većinu poruka izgovara privlačan ženski glas.

Konačno možete upravljati dvama vozilima, pritom ne morate paziti na prometne znakove. Dapače, ako se i sudarite, dobro dođe. Iskoristite to!

SCORCHED PLANET	
Igrano na: PC P5/120, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	88%
Grafika	85%
Igrivost	83%
Virgin	
UKUPNO	84%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	



MadTV 2

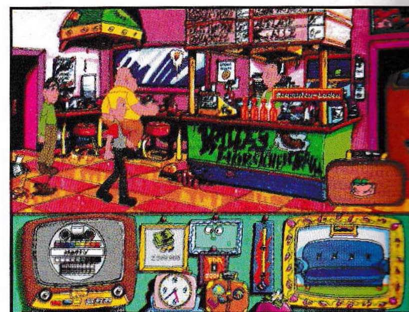
Luka Mihaljević

Koliko ste se puta, listajući TV program, zapitali zašto nam HTV prikazuje filmove stare nekoliko desetljeća i emisije poput Sedme noći i Brava? MadTV2 je igra iz koje bi i televizijski djelatnici mogli mnogo toga naučiti.

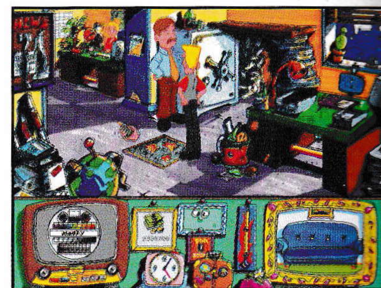
MadTV2 je igra u kojoj možete uzeti stvar u svoje ruke i napraviti vlastitu televizijsku postaju. Super, reći ćete, nabavit ću najnovije akcijske filmove, nekoliko onih sa Sharon Stone i poneki filmić za one iz noćne smjene i kronere koji pokušavaju dobiti slobodnu liniju na Carnetu. Nije to baš tako jednostavno kako vam se čini; filmovi i emitiranje koštaju, a novci ne padaju s neba. Pošto nemate televizijskih pretplatnika, jedini su izvor novca reklame, a da bi netko reklamirao kod vas, morate imati brojno gledateljstvo. Gledatelje ćete privući samo zanimljivim programom za koji, naravno, opet treba novac.

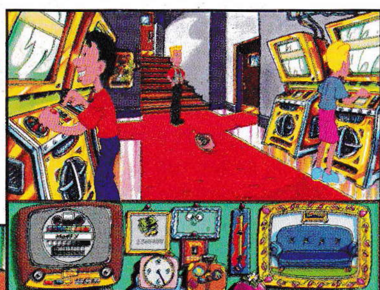
Na samom početku morate odlučiti kojom ćete televizijom upravljati, na raspolaganju su vam MadTV, SunTV i FunTV. Te se tri TV kuće razlikuju samo po liku kojim upravljate. Morat ćete odlučiti i na kojem nivou težine želite igrati. Za potpune početnike postoji tutorial koji im olakšava cijelu igru. Od vas se može zahtijevati da određenog datuma dobijete prestižnu nagradu Sammy za pojedinu emisiju ili film, što je najteži i najzahtijevniji dio igre. Ostale dvije TV kuće igraju protiv vas i pokušavaju vam preoteti gledatelje.





Zakupivši odašiljač u određenom području, možete početi s pripremom programa. Važno je dobro odabrati područje emitiranja i prave gledatelje, nema svrhe prikazivati akcijske filmove ljudima koje zanimaju edukativni sadržaji. Vaš je studio smješten u malom gradu poput Hollywooda. Sve je na jednom mjestu. Tu su banka, tržnica, studio, trgovina specijalnim efektima, reklamna agencija, rekviziti, vračara i lovac na glave. U banci možete uzimati kredit ili uložiti novac i dobivati kamate. Ako uložite novac "na sigurno", onda su vam kamate male, ali ako budete hrabri, može vam se višestruko isplatiti. Naravno, uvijek postoji i mogućnost da sve izgubite. Na tržnici kupujete filmove od uličnog prodavača, a možete kupiti i voditelje za svoje buduće projekte. Takve ćete emisije raditi u vlastitom studiju, ali kasnije. U početku kupujte samo filmove i serije, dok ne steknete veći broj gledatelja. Jedno od najvažnijih mjesta u gradu je reklamna agencija. U njoj birate koje će se reklame prikazivati na vašoj TV postaji. Da bi se netko reklamirao kod vas, treba vam što više gledatelja koji će tu reklamu vidjeti. Trgovina specijalnim efektima i rekvizitima će vam zatrebati tek kad pokrenete vlastitu produkciju. Tu je još i vračara koja će vam za novac otkriti važne informacije o vašem programu, financijskom proračunu ili isplativosti kupnje pojedinog odašiljača. Ona je vaš najbolji savjetnik. Lovac na glave će za vas obaviti sve prljave i nezakonite poslove glede konkurencije. Ako želite, otkrit će program, proračun, sadržaj arhive i važne podatke o konkurenciji. Također će na vaš zaht-





Ovako završavaju kronični čitatelji Hackera...



Na početku igre važno je posjetiti ovog gospodina i pokušati uloviti što bolju reklamu, koja će vam, zasigurno, donijeti veliku zaradu.



DRUGO MIŠLJENJE

Stariji se čitatelji vjerovatno još uvijek sjećaju MadTV, igre izašle na Amigi ali na njemačkom jeziku! E, pa onda je ovaj drugi nastavak najbolji dokaz da se neke stvari nikad ne mijenjaju, jer je i on također na njemačkom! GRRRRR.... blago nama njemcima... Zanemarimo li ovu sitnicu, vidimo da je u samu igru unešeno mnogo izmjena i poboljšanja. Humor je ostao na nivou, a grafika je, naravno, sukladna vremenou u kojem je igra izašla, u visokoj rezoluciji s puuuuno boja. Zgrade u kojoj ste radili više nema, zato što ste se preselili u manji gradić, no šef je još uvijek u svojoj kancelariji i ljutito gleda na svaki vaš potez koji je u pravilu, uvijek pogrešan... no ako ste si nabavili pločicu s pravilima, na kojoj glasi 7.: Šef je uvijek u pravu! onda vas ovo ne bi trebalo smetati. I na kraju, počnite učiti njemački, za MadTV 2 se isplati potruditi...

Silvano Bucić

jev (i za velike novce) sabotirati tuđu produkciju, ukrasti film ili reklamu pa čak i proširiti krivu informaciju kojom će protivnika financijski upropastiti. I ono najbolje, ako želite imati onu plavokosu ljepoticu iz konkurentske emisije u svojoj televizijskoj kući, on će je već nekako "uvjeriti" u to. Zaplijene li vam film zato što ste ga prikazivali u neprikladno vrijeme, možete ga podići u mračnoj prostoriji do koje dolazite nakon kraće vožnje vlakićem.

Pri planiranju programa najvažnije je napraviti dobar raspored prikazivanja te pridobiti što više gledatelja. Često ćete morati ubacivati vijesti koje, srećom, traju samo pet minuta.

Pri kupnji reklama obvezujete se koliko ćete ih puta prikazati i toga se morate držati, inače ništa od zarade. Reklame ubacujete tijekom filma, ali nemojte pretjerivati. Sjetite se samo kako je vama kad prekinu najbolji dio filma reklamom o Always ulošcima s krilcima! Program možete planirati i nekoliko dana unaprijed, morate biti vrlo brzi jer se igra odvija u "stvarnom" vremenu. Na kraju svakog dana dobit ćete obračun svih



Ako ste jako znatiželjni, možete kod vračare saznati sve važne podatke koji će vam pomoći da unaprijed isplanirate strategiju razvoja vaše TV mreže.

triju TV kuća, gdje vam piše koliko ste novca taj dan uložili, koliko zaradili, o čemu ovisi hoće li vas šef sljedeće jutro pozdraviti smiješkom ili metkom.

Na donjoj trećini ekrana je traka sa svim potrebnim informacijama i vašim rekvizitima. Tu su pokazatelj gledanosti, planer programa, torba s kasetama, sat, televizor i obiteljski kauč. Neka vas to ne zbuni, on vam pokazuje kakvi ljudi i s kolikim interesom gledaju vaš program. Neće vam se jedanput dogoditi da za vrijeme nekog dosadnog filma djedica zahrče na kauču. S lijeve strane je televizor na kojem vidite ono što je trenutačno na programu, ali i što radi konkurencija.

Upravljanje igrom je riješeno na standardan način - klikanjem miša na željeno mjesto. Kad ste u gradu, klikom na desno "uho" dobit ćete mali izbornik s popisom lokacija na koje možete doći, što je jako korisno jer skraćuje hodanje i ubrzava igru. Cijela je igra nacrtana s puno mašte i humora pa ćete se često smijati novim mjestima i likovima. Glazba je također vrlo kvalitetna i ugođajem prati lokaciju na kojoj se nalazite. Vrlo je korisna mogućnost određivanja brzine igranja. Tako vaš lik može hodati sporo poput puža, ali i juriti kao da bježi od punice. Ako imate 486-icu, onda će vas ona stići.

MadTV2 je igra brojnih mogućnosti i bogatih sadržaja. Nikad vam neće biti dosadno jer uvijek možete učiniti nešto novo, privući još gledatelja ili povećati broj kanala i odašiljača (do određene granice, naravno). Kad i najteži nivo prođete bez problema, možete se mirne duše javiti HTV-u, neće se pokajati ako vas zaposle.

Uz MadTV2, noći postaju radne, a na nastavi se spava (samo pripazite, uskoro će kraj školske godine).

MADTV 2

Igrano na: PC K5/100, 16MB

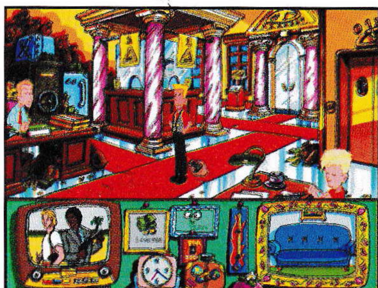
Druge platforme: N/A

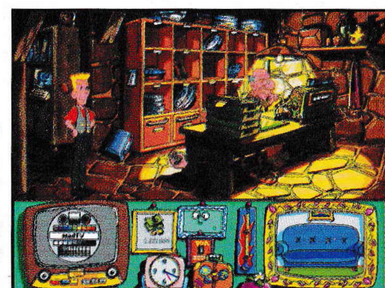
Zvuk	78%
Grafika	85%
Igrivost	87%

Greenwood

UKUPNO 86%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB





Nakon kratke vožnje mračnim tunelom, imat ćete čast upoznati ovog gospodina. On će vam vratiti (možda) filmove koji su vam zaplijenjeni.



National Basketball Asociations. Sve je počelo 1.11.1946. susretom i danas poznatih New York Knicker bockersa i Toronto Huskiesa. Otada je odigrano 50 sezona. Godinama se razvijala košarka, ali se razvijao i kompjutorski svijet, a svojom virtualnom košarkom otišao je i korak dalje. Stvorili su je dečki iz softverske kuće Electronic Artsa. Prva je izašla krajem 94., a potom je izlazila svake godine.

NBA Live '97

Miroslav Puljiz

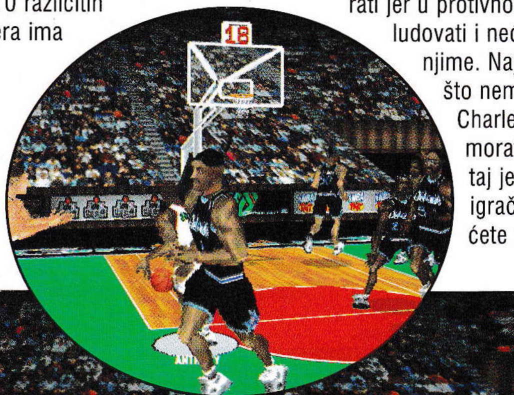
Ni ovoga nas puta nisu iznevjerili, pred nama je najbolja košarka - NBA LIVE '97. Svi smo je nestrpljivo iščekivali, pa nisam ni odgledao uvod do kraja, odmah sam ušao u igru i ugodno se iznenadio opcijama i više nego dobrom grafikom. Instaliranje igre na hard disk zauzet će vam oko 4 megabajta, a morate namjestiti i sound blaster jer bez njega vam neće biti zanimljivo igrati ovu košarku. Odmah ćete uočiti različitosti između ove i prošlogodišnje košarke, naravno, ako ste vlasnici NBA '96. Neću ih uspoređivati, već ću vam ukratko opisati što donosi nova košarka. Krenimo redom! Bio sam oduševljen pregledom opcija - odabravši igrača, imat ćete sve podatke o njem i par uputa za njegov najbolji košarkaški uspon. Ako vas ne zanimaju igrači, doznajte povijest grada i kluba za koji navijate. Možete birati jednu od 8 kamera i 10 različitih udaljenosti snimanja. Kamera ima još opcija, ali ćete ih sami morati otkriti. Moći ćete birati koliko često će se uključivati replay.

U poluvremenu možete pogledati plesačice i igrače digitalizirano obrađene.



Zaigrate li utakmicu, čut ćete i komentatora, što je velika novost i prednost. Prepoznat ćete njegov glas, to je diljem svijeta poznati Ernie Johnson Jr., komentator TNT-a, poznatog američkog sportskog programa. On će na početku najaviti obje ekipe poznatim američkim načinom, a tek potom počinjete igru. Istodobno mogu igrati 4 igrača - jedan mišem, jedan tipkovnicom i dva joystickom.

Prije uporabe joysticka, morate ga, kao i kod svake druge igre, kalibrirati jer u protivnom će vam igrač ludovati i nećete moći upravljati njime. Najveći je nedostatak što nema Michaela Jordana i Charlesa Barklyja. Ne morate se ništa brinuti i taj je problem riješen - igrače koji nedostaju naći ćete na Internetu. Ako





nemate fax-modem, morat ćete sami napraviti svog Michaela Jordana. Trebate imati samo točne podatke o njegovoj visini, težini i izgledu. Ako ne znate sve pojedinosti, pomoći ću vam:

Pozicija: Guard
Rođen: 17.02.1996. god.
Visina: 6'6''
Težina: 216 lbs
Koledž: North Carolina 1984. g.

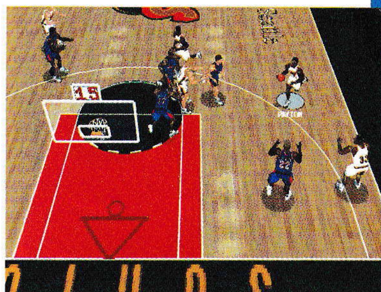
Sve o ostalim igračima pokušajte saznati od prijatelja, povećat ćete igrivost ako su svi igrači na okupu. Umjesto onih koji nisu htjeli da im se ime koristi u igri, uvršteni su bezimeni, s drugim brojem i bez slike, ali nalik njima.

Budete li se odlučili na kreiranje igrača, imat ćete velik izbor: različite boje kože, visine, težine - moći ćete odabrati između 240 lica. Izgled ste mu sredili, sad samo odredite postotak ubacivanja slobodnih bacanja, pucanje trica, pokretljivost igrača i druge stvari bitne za svakog pravog igrača. Pri izradi ovogodišnje košarke, korišteni su savjeti profesionalnih NBA igrača.

Poželite li vidjeti Kukočevu statistiku prijašnjih triju godina u profesionalnoj NBA košarci, doznat ćete i njegov nadimak - prozvali su ga "hrvatskom senzacijom", što vjerojat-



'97-ica je prilično napredovala u odnosu na prošle NBA Live nastavke. Nova 3D grafika i novi image sučelja donijeli su znatno osvježenje u ovu igru. No sve ovo zahtjeva i određenu procesorsku snagu, zato lovu u ruke i trk po P5 procesore.



no i jest. Još je jedna novina: mogućnost igranja putem mreže i modema, gdje mogu igrati sva četiri igrača. Vi ne morate igrati, možete biti samo trener, što je zanimljivo kao i sama igra, a možete i posebnom opcijom zadužiti računalo za automatsko mijenjanje igrača i njihovo treniranje dok vi igrate.

Pokreti igrača su prirodniji i bolje načinjeni nego prije, u što se možete najbolje uvjeriti ponavljajući akciju usporeno. Igrači tijekom prve četvrtine postupno gube snagu i ne budu li se odmarali, bit će potpuno iscrpljeni. Ako to ne želite, uključite ARCADE.

U NBA LIVE '97 igra svih 400 igrača i 29 momčadi, uključujući i tzv. free agents. Košarku možete pokretati iz DOS-a i WINDOWS-a 95 (ako imate snažno računalo). Rađena je u SVGA rezoluciji, baš kao i sve današnje igre, a podržava svaku grafičku karticu, bilo to PCI ili VLB. I konačno, moj savjet vama: nabavite ovu izvrsnu košarkašku simulaciju!

NBA LIVE '97

Igrano na: PC 586/166, 24MB

Druge platforme: PSX, Saturn

Zvuk	89%
Grafika	93%
Igrivost	94%

Electronic Arts

UKUPNO 92%

Min. konfiguracija: PC P5/75, 8MB

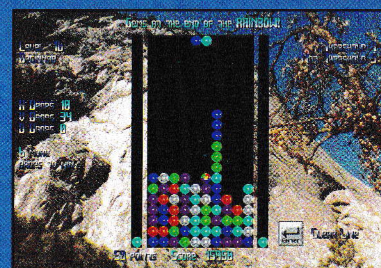
Gemstorm

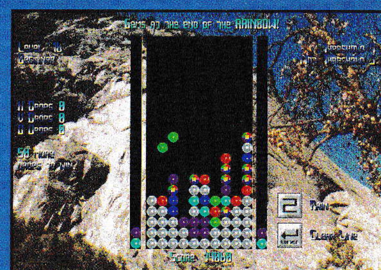
Miloš Vlaisavljević

Tetris je legenda i unatoč pokušajima mnogih programera nijednoj igri nije uspjelo dostići njenu popularnost. I Gemstorm je još jedan neuspio pokušaj.

Stigla je još jedna tetrisolika igra. Danas Tetris nije toliko popularan jer nove igre potpuno zasjenjuju stare, ipak, stižu nastavci koji žele nadoknaditi ono što je Tetris propustio. Gemstorm nam ne nudi puno novoga, sigurno ste već vidjeli slične igre, npr. Dr. Mario. Morate složiti dovoljno gemova ali složiti ih i po boji. Slažete ih vodoravno, okomito i dijagonalno. Imate i "neodređene" gemove (jokere) koji mogu zamijeniti svaku boju. Staze se razlikuju većim brojem boja i upravljanjem većim kupovima gemova, a sve vam to ostavlja malen prostor i malo vremena za intervenciju. Kad imate manje boja, uspjet ćete završiti stazu i bacajući gemove uokolo jer će se tada čistiti uglavnom dijagonalno.

Ova je igra možda malčice teža od Tetrisa zato jer treba slagati i boje gemova, što oduzima dragocjeno vrijeme. Naravno, kao odgovor na joker gemove postoje i oni "nekorisni", koji vam znaju pokvariti i najblistavije ideje, ali tada koristite 6 "specijalnih" efekata. Njima možete uništavati ne samo "nekorisne" gemove već i cijele redove. Za specijalne efekte treba skupljati bonuse, a njih dobijete uništivši više gemova odjednom. Na kasnijim stazama nećete moći zbog brzine i manjeg prostora dobiti bonus pa ćete imati posebne bonus staze.

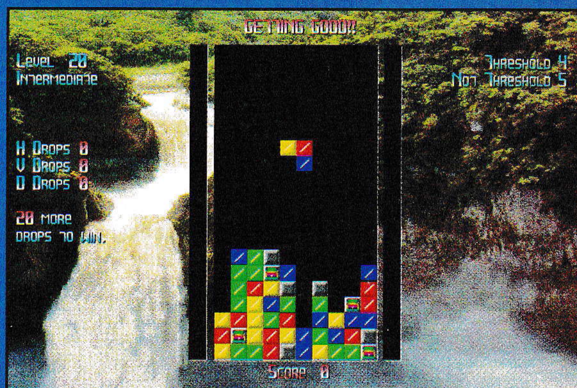




Igra radi samo pod Windowsima, a slike su izvađene u Win95. Usporedimo li ovu igru s igrama za obične Windowse, čini se prilično solidnom, no usporedimo li je s igrama za Win95, ona je daleko ispod razine. Gemstorm ima dobar zvuk i pozadinu (izvrsne fotografije), a preko stotinu staza jamči vam sate i sate zabave (?). Raznolikost gemova daje dodatan čar čineći je šarenijom.

Igra bi se mogla svidjeti mlađim igračima ili ozbiljnom roditelju kojem treba nešto za smirenje živaca, ali vjerujem da ozbiljniji igrači traže i ozbiljnije izazove.

Tetris ili ne, pitanje je sad?



GEMSTORM

Igrano na: PC P5/133, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	49%
Grafika	44%
Igrivost	35%

Malachite

UKUPNO 52%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Toonstruck

Kalit Usama

Sjećate li se Šašavog Laryja, igre izašle u animiranom obliku? Znam, znam, spomenut ćete i Aladdina i Lion Kinga i mnoge druge, ali one su rađene po filmskom predlošku, a ne za samu igru. Softverska je kuća Virgin poznata po svojoj orginalnosti pa smo tako dobili i "Toonstruck"



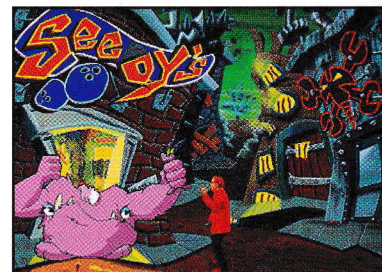
Vi ste Draw Blanc (ulogu igra Christopher Lloyd iz Povratka u budućnost 1,2,3 i Obitelji Adams), crtač korporacije "Fluffy, Fluffy, Bun, Bun". Vaš je šef nezadovoljan razvojem događaja, zasićenošću gledatelja crtanim likovima, te traži da kreirate novi lik koji će privući njihovu pozornost. Da stvar bude još složenija, sve to mora biti gotovo do sutra ujutro. Slegnuvši ramenima, prihvaćate posao. Noć je pala, a vi iscrpljeni od umora tonete u san. Nenadano vas budi buka; na televiziji prikazuju "Fluffy, Fluffy, Bun, Bun". Pokušavate ga isključiti i događa se čudo - ušli ste u televizor tj. u svoj osobni crtić. Zbunjeno gledajući naokolo susrećete Flux Wildlyja, vašeg vjernog pratioca, koji vam nudi pomoć. Odlazite Hughu, kralju Cutopie (jedne od triju zemalja na kojoj igrate), koji vam obećaje da će vas vratiti u stvarni svijet ako mu pomognete uništiti Malevolands (susjednu zemlju koja pomoću malevatora (letjelice) pretvara "dobre" likove iz crtića u "zločeste" tj. u čudovišta). Šalje vas u laboratorij na upoznavanje s naučnikom Bricabrakom koji će vam otkriti tajni plan. Da biste uništili Malevolands, odlučili ste napraviti letjelicu suprotnu malevatoru, koja pretvara "zločeste" u "dobre". Malevatorska je letjelica sastavljena od 12 dijelova i vi, također, trebate 12 dijelova za cutiopator, ali potpuno drukčijih. Znači, na početku vam ne treba začin, već šećer, i tako redom...



ALTERNATIVNO

Leasure Suit Larry 7 * Luckasti Larry će vas ponovno nasmijati i oduševiti. Ako vam "dosadi" Toosntruck, moja je topla preporuka Larry 7.

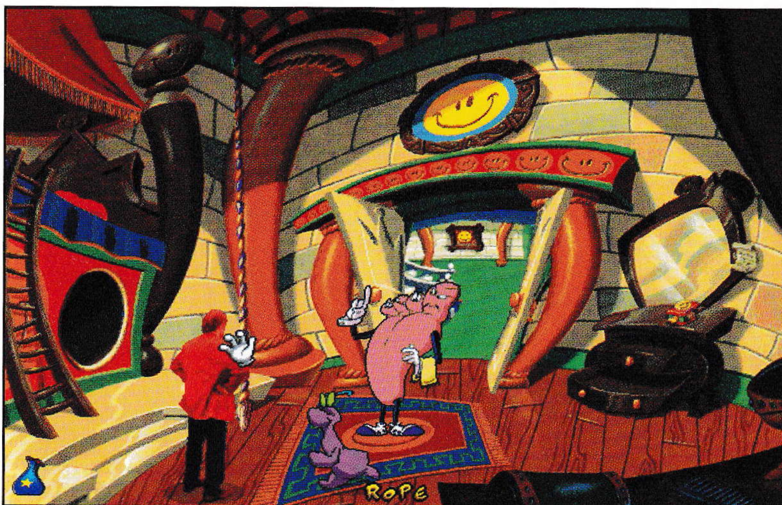
Space Ace * Ova stara igra je isto rađena u animiranom obliku. Malkice je brza no volite li crtiće, dobro ćete se zabaviti.



Igra nije komplicirana za igranje, ali je dosta zamršena - katkad se treba vraćati na prijašnje nivoe i pokupiti neke zaboravljene stvari. Dakako, igra zahtijeva određenu koncentraciju i razmišljanje jer svaki nivo tj. područje krije i neku zagonetku koja izgleda lagana, ali to baš i nije. Tako, primjerice, da biste došli u Zanydu (Fluxova zemlja), morate natjerati slona da pokrene žičaru. On "pada" samo na kikiriki koji, naravno, nemate, ali zato imate onesviještenog miša. Pomislili ste, slon će se prepasti, potrčati i pokrenuti žičaru? Ali ne, prvo morate miša staviti na "ruke" žičari (jedna drži kikiriki, a druga je prazna). Pokušate li pokrenuti žičaru, "ruka" će slonu pokazati onesviještenog miša, a on će se samo preznojiti i opet ništa. Znači, morate probuditi miša - stavite mu pod nos kantu za zalijevanje cvijeća (koju smo uzeli footmanu) napunjenu



Prenabildani, pre... pokušava dokazati svoju snagu i vještinu na spravi (vidi vatrene kolute). Hobi mu je gaziti mačke (vidi pozadinu). Ne pokušavajte dotaknuti sprave, one su samo za članove.



umjetnim gnojivom (koje smo našli u štali). Kad se osvijesti, uđite u žičaru i to je to. Još je mnogo međusobno povezanih zagonetaka, ali njih riješite sami.

Igranje je vrlo jednostavno, u igri vam pomaže vaš vjerni pratilac Flux. On će ponekad izvršavati neke radnje koje vi ne možete (pretražiti kraljev krevet, udariti miša čekićem po glavi jer ste vi zauzeti sviranjem "klavira" itd.). Što se tiče hardvera, dovoljna je i 486-ica s 8 Mb rama i 2xcd rom, no dobro će doći i neki Pentium s barem 4xcd romom i 16 Mb rama. Naravno, i zvučna kartica bez koje je igra skoro neigriva i gubi čar. Igra je praćena bogatim zvučnim efektima (tekst, glazba, SFX) koji nas, zapravo, i podsjećaju da se nalazimo u crtiću. Grafika je skoro vrhunska, zajedno s digitaliziranim pokretima glavnog lika čini ovu igru još zanimljivijom. Humora je dosta, ali se igra ne preporučuje mlađima od 15 god., najprije zbog težine, ali i humora neprimjerenog petnaestogodišnjacima. Uglavnom, Virgin je napravio sjajnu igru na 2 CD-a, nije štedio ni u čemu i to se, čini se, isplatilo. Ako ste željni zabave i smijeha, ne propustite ovu igru.

TOONSTRUCK

Igrano na: PC P5/100, 16MB

Druge platforme: N/A

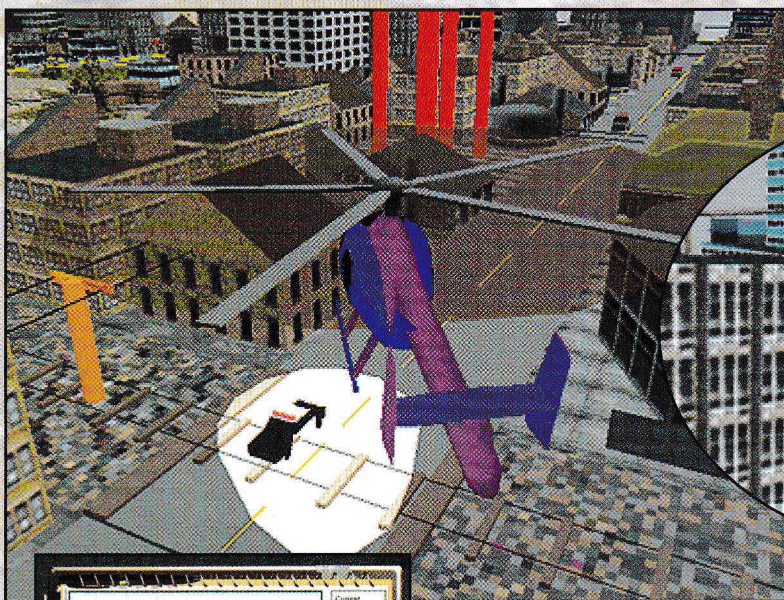
Zvuk	91%
Grafika	91%
Igrivost	94%

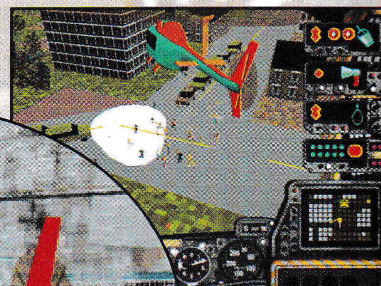
Virgin

UKUPNO ... 91%

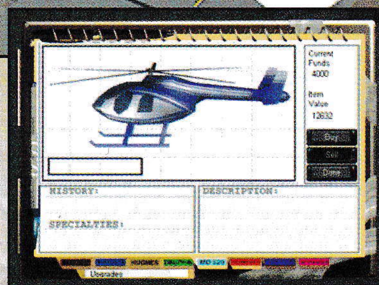
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB







Iz ove "zračne" perspektive grad izgleda prekrasno, a kakva li je tek atmosfera pri ludim noćnim vožnjama.



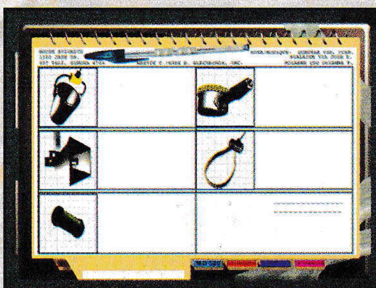
Sim Copter

Hrvoje Kablar

Kad bismo tražili softversku tvrtku koja već godinama tvrdoglavo ne odstupa od svog specifičnog stila izrade igara, onda bi to zasigurno bila Maxis. Njeni "Sim" serijali, čiji počeci sežu na kraj osamdesetih, i dandanas dobivaju nove nastavke. Najnoviji je SimCopter, čiji opis donosimo u sljedećim redcima.

Sve je počelo još davno, simulacijom grada SimCity koja je doživjela velik uspjeh. Poslije toga, Maxis se jednostavno držao poznate uzrečice: pobjednička momčad se ne mijenja, a rezultat je bio jedan od najdužih serijala svih vremena. Za one zaboravne, to su: SimCity, SimAnt, SimEarth, SimHealth, SimIsle, SimLife, SimTower, SimPark, SimTunes i dva najnovija naslova - SimGolf i SimCopter.

Prva razlika, koja me uopće ne čudi, je pokretanje igre samo pod Windowsima 95. Stavljam CD u moj drive i autorun pokreće instalacijski program. Brzo odgovoram na nekoliko uobičajenih pitanja te zabrinuto čitam upozorenje Windowsa da će instalirati najnoviji DirectX 3.0 koji će "pregaziti" postojeće drivere grafičke kartice. Hrabro, kao i uvijek, odgovaram sa Yes i minutu poslije Windowsi se restartaju. Još minuta-dvije neugodnog iščekivanja, i sve je prošlo u najboljem redu. O čemu je riječ u najnovijoj Maxisovoj igri? Kako sam naslov otkriva, ovo je helikopterska simulacija koja vas stavlja u ulogu pilota. Na početku ćete vidjeti sebe iz perspektive prvog lica nedaleko helikoptera. Prvi vam je cilj doći i smjestiti se u nj i to pomoću tipki smjera ili joysticka. Helikopter je udaljen nekoliko desetaka metara od vas, navrh najvišeg nebodera u gradu. Čim uđete u pilotsku kabinu, interface se mijenja u tipično simulacijski. U ovoj fazi igre okružuje vas nevelika količina instrumenata i prekidača. Grafičko okružje ne fascinira ali će vas ugodno iznenaditi zvuk. Svi zvučni efekti, od okretanja propelera, šuma vjetra, ljudskog žamora do ugodnog ženskog glasa na vašoj radiostanici, načinjeni su besprijekorno. Tijekom cijele igre prati vas uglavnom klasična glazba. Sve zadaće i upute bit će objavljene preko radiostanice. Zadaci su svakojaki, od bezazlenih prometnih zastoja, lovljenja prebrzih vozača do mnogo ozbiljnijih gašenja požara, prevoženja ozlijeđenih i lovljenja odbjeglih kriminalaca. Sve se to odvija u tipičnim Sim City 2000 gradovima. U igri je 30 ponuđenih gradova, ali i mogućnost ubacivanja kreacija koje ste sami mjesecima gradili (za to vam SimCity 2000 nije potreban) što igri daje jednu novu dimenziju koja bi vas mogla zadržati uz računalo koji tjedan duže. Zabavu jamči i to što uspješnim rješavanjem pojedinih zadataka, dobivate određenu svotu novca, koju možete utrošiti na novu opremu ili čak na novi i opremljeniji helikopter. Kao što sam prije napomenuo, grafika nije vrhunska, ali je dovoljno atraktivna da vam održi zanimanje. U rezoluciji 320x200 sve je dosta kockasto i razmazano, a tek u 640x480 igra dobiva neki vizualni smisao. Naravno, ako vam je SimCopter prespor u toj visokoj rezoluciji, lako možete smanjiti

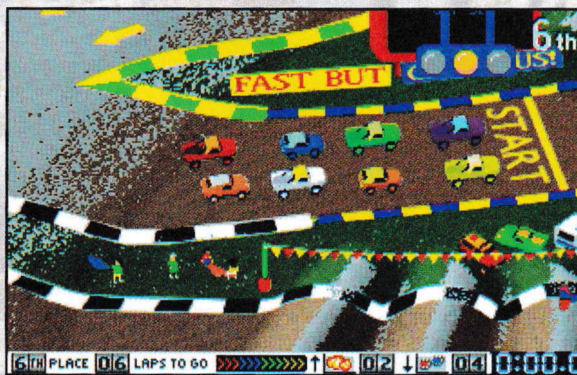




detalje, teksture ili sjene i tako ga učiniti igrivim na bilo kojem stroju većem od 486DX4/100 (mada proizvođač kao mimimum navodi Pentium 75). Moram priznati da nikada nisam previše volio Maxisove igre, ali ne može im se poreći visoka originalnost i inovativnost koja prati svaki njihov proizvod. Pa iako ni SimCopter nije iznimka, igra me nije uspjela zadržati uz računalo više od nekoliko sati, završio sam par misija i to je bilo sve. Međutim, vjerujem da će se među vama naći nekolicina koji će je obožavati, jer ona, to ne mogu poreći, ima potencijala. I jedna zanimljivost za kraj: prvih 80000 kopija SimCoptera koje je Maxis izbacio na tržište imale su, nesmotrenošću ili, možda, drskošću jednog programera, scenu koja se nije smjela ondje naći (umjesto vatrometa na kraju jedne od zadnjih misija, ubačen je veseljak u kupaćim gaćicama). Naravno, programer je odmah dobio otkaz, a Maxis je odmah Internetom poslao "patch" koji navedenu nepravilnost uklanja.

SIM COPTER	
Igrano na: PC P5/120, 32MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	87%
Grafika	60%
Igrivost	69%
Maxis	
UKUPNO	69%
Min. konfiguracija: PC P5/75, 8MB	





Bruuum, bruum, 3..., bruuuum, 2..., 1..., bruuuuum, START!

Race Mania

Miloš Vlaisavljević

Kako je voziti pokraj sedmorice luđaka koji jedva čekaju da im dođete na nišan? Zaigrajte ovu igru i odmah ćete saznati!

Vidjevši ovu igru, amigaši će se sjetiti Super Skidmarksa, nintendovci Off Roada, a stariji PC-jevci Ironmana. Istina, sve su te igre istog tipa. Prema tome, ni ova ne donosi ništa nova, sve je to već viđeno na raznim konzolama. Programeri su pokušali zainteresirati primamljivim geslom: POŠTENO IGRANJE STROGO ZABRANJENO! U komičnoj uvodnoj animaciji vidjet ćete naguravanje auta i raketno gađanje te će vam odmah biti jasno da ovo nije obična utrka. No nije sve u nasilju, napravljeno je čak deset liga, koje se razlikuju brojem krugova i staza, a najviše naoružanjem, tj. možete birati igranje u miroljubivom, prosječnom ili brutalnom modu. U miroljubivom, dakako, nema oružja, mina i sličnih stvarčica potrebnih za zaustavljanje protivnika te je najbolje odabrati neku ligu u brutal modu (npr. Bosnian express). Prije vožnje morate kupiti auto i razne dodatke za nj, tj. rakete i mine.

Priprema, pozor, pucaj!

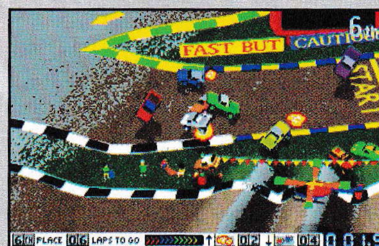
Na startu propustite sva vozila ispred sebe i naprašite ih s nekoliko raketa. To je doista pravi gušt, a budete li i precizni, trebat će im vremena za oporavak. Iskoristite to! Iznad staze neprestano leti helikopter ispuštajući ubrzanja (turbo). Npr. u Ironmanu ste ih mogli kupovati i rabiti po želji, a ovdje samo prijeđete preko njih ne zaboravljajući pritom da je zavoj bliže nego što se čini.

Zbog uporabe silnog oružja, bit ćete vrlo brzo izrešetani i energija će vam biti minimalna, sporije ćete voziti i zaostati za ostalima, ali uz stazu je razbacano više posebnih kućica gdje možete izvršiti popravke. Naravno, katkad će biti red ispred njih, ali pokušajte se progurati. Završite li uspješno stazu, dobit ćete određenu svotu novaca potrebnu za popravak auta, kupnju novog ili poboljšanje topništva. Zanimljivo je i igranje u paru. Možete birati ekran podijeljen vodoravno ili okomito.

Završna riječ

Grafika i zvuk su solidni, ali ne smijemo zaboraviti mogućnost igranja u mrežnom/modem modu do osam igrača, što stvarno pruža fantastičan ugođaj. Treba spomenuti i editor u kojem stvarate svoju vlastitu ligu i tako produžujete zabavu.

Ova igra će imati svoje poklonike među ljubiteljima Ironmana, a i među onima koji vole prijateljska natjecanja. Kad se svih osam igrača spoji preko modema ili mreže, onda nema računalom vođenih vozača, a pošto nema ni poštenog igranja, mogućnosti su neograničene. Sve u svemu, igra zaslužuje zeleno svijetlo.







Tko je i što je to Gateway?

Osnovana 1985. na američkom srednjem zapadu, tvrtka Gateway izrasla je u najvećeg prodavača PC-a namijenjenih krajnjim korisnicima - obiteljskim poduzećima i pojedincima. Današnji promet ove tvrtke od 3.7 milijardi dolara dovoljno govori o kvaliteti proizvoda i ozbiljnosti pristupa ove tvrtke svakom kupcu, svrstavajući je na 12. mjesto po broju prodanih računala u svijetu.

Kvaliteta

Kao i u svakom ozbiljnom poslu, ni u ovom ne smije biti grešaka jer, jednom razočarani kupac vječno pamti. Stoga se u Gateway računala ugrađuju samo najkvalitetnije komponente a svako računalo prolazi mnogostruke provjere u svim stupnjevima proizvodnje. Budite uvjereni, jednako kvalitetno i opsežno testirano računalo koristi kupac u Americi, Australiji, Japanu ali i u Hrvatskoj!





Servis i podrška

Dobar trgovac vam ne prodaje samo računalo. On vam nastoji preporučiti računalo koje bi vam najbolje odgovaralo što znači da će vam dati prijateljski, ali isto tako i stručni savjet, bez obzira da li ste početnik ili iskusan korisnik. Jedno je sigurno - uz njihovu ćete stručnu pomoć izabrati najbolje računalo za svoje potrebe.

Podignite slušalicu i nazovit



CIJENE

Filozofija tvrtke je: "Ponuditi najkvalitetniju, vrhunsku tehnologiju po najpovoljnijim cijenama". Kupac za svoj novac dobiva vrhunsko računalo, odličnih karakteristika koje neće zastarjeti dva dana nakon prodaje.

DODATNI RAZLOG ZA GATEWAY

Najbolje ulaganje je ulaganje u znanje. Dobro, pouzdano i brzo računalo omogućit će vam rješavanje raznih problema; vaši podaci će napokon biti sigurni a vašem će djetetu omogućiti brže i jednostavnije učenje.





DTK Computer

DTK QUIN 133-Intel VX 430
Intel 133 MHz 586
8 MB RAM 70ns
1.3 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN 166-Intel VX 430
Intel 166 MHz 586
8 MB RAM 70ns
1.3 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK QUIN 200-Intel VX 430
Intel 200 MHz 586
8 MB RAM 70ns
1.3 GB
12x CD ROM
FAST PCI Enhanced IDE
PCI S3 765 Trio 64V+
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Mini tower
DTK mouse, pad
HR manual

DTK NOTEBOOK 586 TFT
Intel 120 MHz 586
8 MB RAM 70ns
1.3 GB
12x CD ROM
11.3 TFT Color Display
PCMCIA type III
MPEG Video, TV priključak
CD ROM, SB 16 PRO
FDD 3,5", Win 95 tipkovnica
Zvučnici, Touch pad



GATEWAY2000

P5-133 Internet
Intel Pentium 133 MHz
16 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 1,2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Vivitron Monitor
Desktop/Mini tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows 95
MS Office Proffesional 95
MS Generation, Games, Bundle
Super Scape, Virtual Reality soft.

P5-166
Intel Pentium 166 MHz
16 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 1,2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Vivitron Monitor
Desktop/Mini tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows 95
MS Office Proffesional 95

P5-133 ELITE
Intel Pentium 133 MHz
16 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
Creative Labs 16
Altec Lansing Speakers
WD 2 GB HDD
Matrox Millenium 2MB
15" Vivitron Monitor
Desktop/Mini tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows 95, MS Encarta
MS Office Proffesional

G6-200 Best Buy
Intel Pentium Pro 200 MHz
32 MB High Performance SDRAM
256 KB Pipeline Burst Cache
3,5" FDD
12x CD ROM
WD 3,1 GB HDD
STB Virge 4MB RAM
15" Vivitron Monitor
Big Tower
Windows 95 keyboard
MS mouse
MS Windows NT Workstation
MS Office Proffesional 95

ite **SENSO** 6119-506!

Team F1

Dario Rakovac

Da, sezona formule 1 se opasno približava... Electronic Arts, u suradnji s malom njemačkom kućom Ascaron, omogućio nam je da zavirimo iza kulisa najveće svjetske predstave.

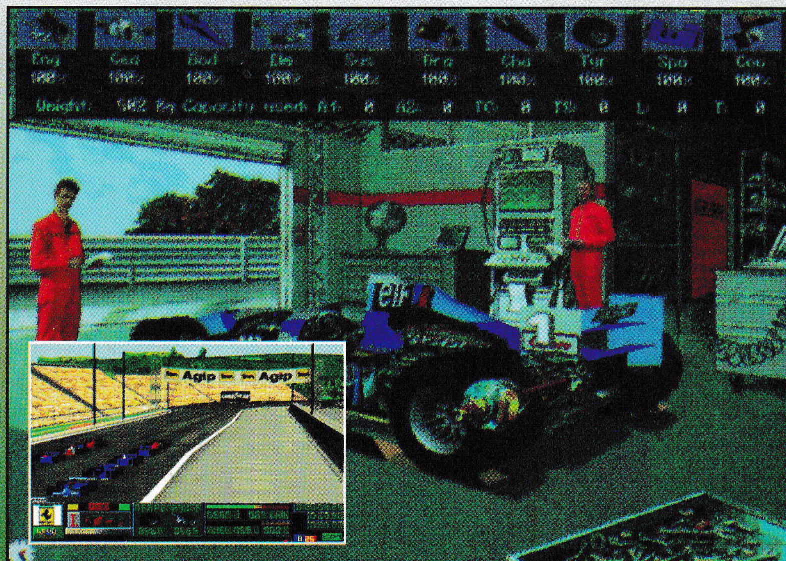
Kad pričamo o formuli 1, odmah se sjetimo vrhunskih vozača i njihovih bolida, Schumachera ili Hilla, Ferrarija ili Williamsa, a rijetko kad spomenemo Franka Williamsa ili Flavia Briatorea iako su to ljudi koji Schumiju omogućuju ispijanje pobjedničkog šampanjca. To su ljudi iz sjene čija namrštena ili vesela lica kamere hvataju vrlo rijetko. Oni i velik broj važnih ljudi iz reklamnog odjela, nabavke materijala, projektanti i serviseri omogućuju vozaču da uđe u vrhunski pripremljen bolid i prigrabi svu slavu. Njihov je posao složen i nama potpuno nezanimljiv, stoga igara poput Team F1 nema previše. Uostalom, svi ćemo mi radije sjesti za volan formule nego razmišljati čija bi nam se reklama više isplatila na prednjem krilcu. Ipak, ne nađe li se ta reklama ondje, nećemo se ni mi naći za volanom. Zato, nakon manje-više uspješnog Microproseova Grand Prix Managera, iz Electronic Artsa stiže vrlo dobar Team F1. Igru je, doduše, napravio njemački tim iz Ascarona, a poznato je da su najbolje menadžerske igre (Bundesliga npr.) stigle upravo iz Njemačke, i čim ju je odlučio potpisati veliki EA, stvar je sigurno vrhunska.

No bucks no Buck Rogers

U Team F1 naći ćete se u fotelji glavnog i odgovornog neke od postojećih ekipa formule 1 ili, pak, u potpuno novoj momčadi na putu do zvijezda. Pritom, na raspolaganju vam je potpuno autentična baza podataka, jer Team F1 je službeni FIA proizvod, pa ćete u igri naći sve podatke o bolidima, ali i bračnom stanju pojedinih vozača. No, kako god odlučite igrati, bit će vam teško jer ono što je pred vama moglo je nastati samo u hladnom, bolesno analitičnom i točnošću opsjednutom njemačkom umu. Vjerujem da ćete se poput mene prepasti svih mogućnosti i dužnosti koje su odjednom pale na vaša pleća - banke, radionice, marketing, špijunaža... Riječju, sve! Sve što Ron Dennis čini svakog dana, morat ćete i vi. Iskreno, ako je i u stvarnosti tako, čudim se što menadžeri formule 1 nemaju češće srčani udar. Jutro kojim igra počinje je puno prije jutra prve utrke. Počet ćete u predsezoni i da biste dogurali do prve utrke, treba osigurati sredstva, treninge, motore, gume... boli glava od silnog posla. No, izgurate li to i jednog se lijepog dana, s cigaretom u jednoj i tabletama u drugoj ruci, nađete u Brazilu, prava zabava tek počinje! Sad treba bolide pripremiti za utrku, pomno pratiti kako se ponašaju na prvim treninzima, usmjeriti inžinjere na potencijalne probleme, odrediti taktike, odabrati gume... Zatim su tu kvalifikacije, a i sama trka. Ipak, jednom kad i to završi, već tankih živaca, konačno ćete odahnuti. No, to je samo početak, cijela je sezona tek pred vama.

Sve nabrojano bit će prava poslastica samo totalnim F1 fanaticima dok će se obični smrtnici zadovoljiti simpatičnim sučeljem i prijenosima utrka koje su popraćene prikladnim kometarima i nalik su onima koje sa znatno manje odgovornosti gledamo na malim ekranima. Hardverski, igra nije ni najmanje zahtjevna jer je uglavnom statična - čekat ćete duže samo ako imate spori CD drive. Grafika i zvuk su vrhunski pa je i zaključak vrhunski - riječ je o dobro izvedenoj igri.

Loša je strana, po meni, što vam sve to vrlo brzo dosadi. Jednu-dvije utrke još ćete izgurati, ali nakon toga, shvativši da se sve vrti u začaranom krugu, ostavit ćete se toga i vratiti jurnjavi u Grand Prixu 2 ili nečem sličnom, jer to je ipak TO!



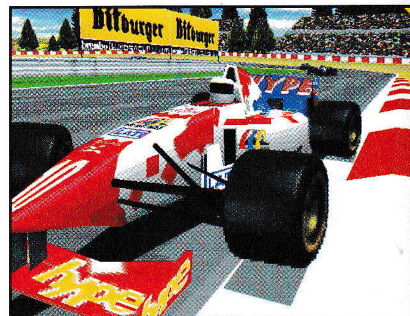
Vaši će inžinjeri naravno, uz vašu pomoć pokušati izvući maksimum iz bolida. Stoga ih platite najbolje što možete iako na početku nećete plivati u lovi.

TEAM F1	
Igrano na: PC P5/166, 16MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	80%
Grafika	85%
Igrivost	65%
Electronic Arts	
UKUPNO	70%
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB	

Power F1

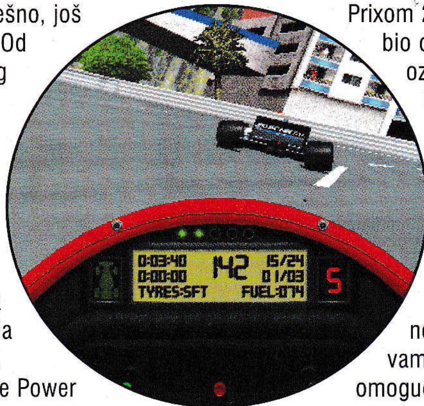
Dario Rakovac

Nastavak legendarne Formule One Grand Prix uvjerio nas je da se bolje od toga ne može napraviti. Vidjevši Eidosov Power F1, navedeno možemo samo potvrditi!





Sezona FORMULE 1 samo što nije počela i javnosti će se početi otkrivati novi bolidi, raditi prvi proračuni i pričati o favoritima. Dakako, čitavo to ludilo prate i kompjutorske igre, i to vrlo uspješno, još dok su staze pod snijegom. Od ljetošnje F1GP nije bilo ničeg zanimljivog na tržištu. Pozornost je trebala privući strahovito promicana i do neba hvaljena Psygnosisova F1 samo za Sonyev PSX, ali na tržištu je prošla gotovo nezapaženo jer je ultrarealna simulacija iz reklame prerasla u prilično bijednu arkadicu u stvarnosti. Vidjevši prve slike Power F1, pomislio sam da je riječ o najavljenoj konverziji spomenute igre za PC, ali sam se prevario.

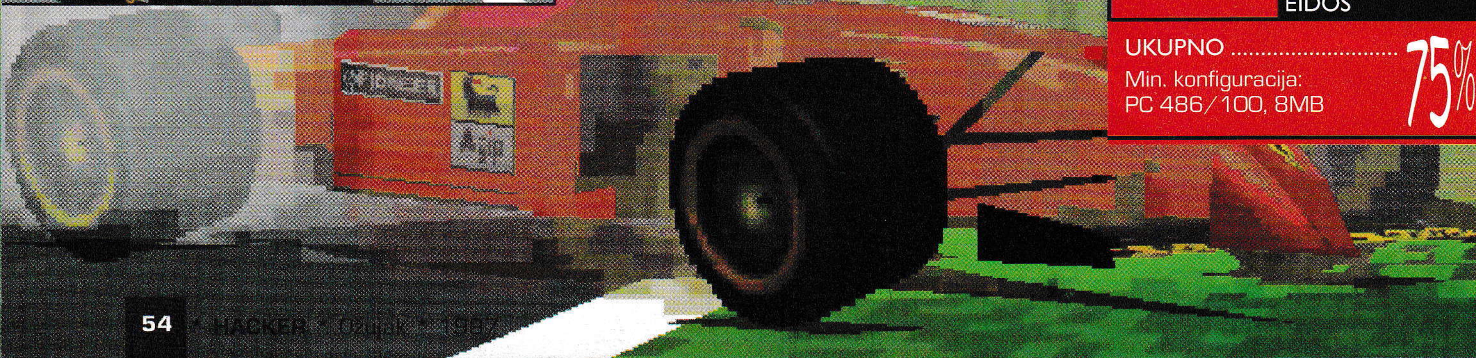


Arkadna simulacija?

Ljudi iz Eidosa pokušali su spojiti Grand Prix 2 i F1 te stvoriti atraktivnu igru prilagođenu početnicima, ali i najžešćim fanaticima. Koliko im je to uspjelo, upitno je, ali ipak smo dobili solidnu arkadnu formulu 1 koja se, doduše, ne može mjeriti s Grand Prixom 2, no programerima nije to ni bio cilj. Grand Prix 2 je prava, ozbiljna simulacija formule dok Power F1 to i ne pokušava biti naznačujući nam to jasno i svojim arkadnim karakterom. Već na samom početku, kad vam ponude i tzv. shoot out način igranja, sve će vam biti jasno. Tu je, dakako i nekoliko nivoa težine, koji će vam uz velik broj dodatnih opcija omogućiti prilagoditi igru vašim sposobnostima. Dakle, ulasci u box biti će automatski, protivnici će se ponašati manje ili više inteligentno, a na težim ćete stupnjevima i sami moći konfigurirati bolid. Još jedan podatak, Power F1 potpisan je kao službeni proizvod FIA-e, svjetske automobilističke organizacije, što znači da su svi podaci i staze potpuno autentični... Sve potrebno za vrhunsku formulu 1 čini se da je tu, ali ipak nešto nedostaje. Koliko god sve lijepo izgledalo, realističnosti je moglo biti i više. Ako ništa drugo, ostali vozači ne bi trebali igrati Destruction Derby s vama, a ako nekoga i okinete, taj se ne bi trebao samo okrenuti i nastaviti vožnju. Dalje, grafika je slabija nego u Grand Prixu, a igra je u visokoj rezoluciji sporija. Multiplayer mod podržan je samo u podijeljenom ekranu i serial linku dok o modemu i mreži nema ni govora. I sam se bolid na stazi ponaša vrlo čudno, neuvjerljivo. Moj je osobni dojam da se mnogo toga, bez velikog truda, moglo napraviti znatno bolje i igrivije. Zanošenje automobila moglo je biti prirodnije, protivnici inteligentniji, a igra je mogla raditi i brže obzirom na detaljnost grafike. Zaključak je vrlo jednostavan, samo ako imate dovoljno jako računalo, a Grand Prix 2 vam je pretežak, nabavite ovu igru. Ako ništa, dobro ćete uvježbati staze prije nego se vratite starom dobrom, još uvijek nedostižnom F1 Grand Prixu 2!



POWER F1	
Igrano na: PC P5/166, 32MB	
Druge platforme: PSX	
Zvuk	85%
Grafika	75%
Igrivost	70%
EIDOS	
UKUPNO	75%
Min. konfiguracija: PC 486/100, 8MB	



HACKEROVA PRETPLATA



1) plaiš 4 dobiješ 6

2) platiš 8 dobiješ 12

ili



3) platiš 12 dobiješ 16



+ poklon

Hackerova

kapa ili majica








Nintendo 64



Početkom ove godine NINTENDO je odlučio još jednom svima pokazati da je No1 u svijetu igara izbacivši na tržite 64-bitnu konzolu NINTENDO 64.

U posljednjih je 12 mjeseci u Njemačkoj oko 450 000 ljudi odlučilo kupiti SUPER NINTENDO, 800 000 je odlučilo kupiti GAME BOY te je sada u Njemačkoj najmanje 5.000 000 NINTENDO video igara.



Pojava NINTENDA 64 u Japanu (početak prodaje 23. lipnja 1996.) izazvala je pravu navalu kupaca. Samo u prvom tjednu prodano je 500 000 novih uređaja a do kraja srpnja čak 900 000 te je posve realno očekivati iste rezultate prodaje i u Europi gdje će se NINTENDO 64 pojaviti u OŽUJKU 1997.



Razvoj 64-bitne konzole počeo je otprilike prije tri godine. Centar samog uređaja predstavlja 64-bitni risc procesor koji radi na frekvenciji od 93,75 MHz. Obzirom na ovu brojku, možemo reći da je novi Nintendov uređaj otprilike šest puta brži od 32-bitnih konzola dok njegove tehničke karakteristike i mogućnosti grafičkog prikaza čine ovu 64-bitnu konzolu učinkovitijom od mnogih snažnijih osobnih računala.

Centralna procesorska jedinica potpomognuta je matematičkim koprocesorom razvijenim u Silicon Graphicsu i treba istaći kako koordinacija tih dvaju procesora i 4,5 MB memorije omogućuje specijalne efekte koji dosad nisu bili mogući na NINTENDU. Visoka rezolucija NINTENDO 64 konzole postignuta je sa 320x240 do 640x480 pixela, što će reći da je NINTENDO 64



Start dugme: Dugme za pokretanje igara.

Digitalni križni kontroler: Omogućava vam precizno usmjeravanje i kontroliranje svih akcija u igri.

Ugrađeni analogni 3D joystick: Omogućava vam potpunu slobodu kretanja u prostoru (360°) i izvođenje kompeksnih akcija poput skakanja, plivanja, trčanja i drugih.









...m omogućuje ...ta kamere ...anja.

Ultra konzola

tehnološki opremljen za TV budućnosti.



NINTENDO 64 može prikazati otprilike dva milijuna raznih boja (voda, magla i slične pojave apsolutno su realne na ovom uređaju). Upravljač je opremljen analognim joystickom koji sada omogućuje igraču pomicanje lika unutar triju dimenzija, a rezultate svoje igre može spremiti u upravljač na posebnu memorijsku karticu. Igrač može glatko i kontinuirano pomicati figuru u bilo kojem smjeru u prostoru. Možete izabrati pogled u igri tj. kretati se oko figure i zumirati je pa tako postajete aktivni sudionik u svega.



N64 može biti opremljen 64 DD dodatnim disk driveom za 64-bitnu konzolu. Kapacitet tog diska je 64 MB, što nam omogućuje kreiranje svoje igre tj. pisanje softvera.

ULTRA 64 je opremljen adapterom za četiri igrača i analognim joystickom.



Star Gunner

Kristijan Žibreg

Imao sam priliku zaigrati shareware epizodu Star Gunnera i jedno vam mogu reći: recite pa; pa Raptoru, pojavila se nova faca u kvartu. Pravi ćete prikaz čitati u sljedećem broju Hackera jer Star Gunner izlazi tek ovih dana. No, zašto ne bismo barem kušali ono što Apogee kuha?

Nakon uvodnog dijela u stilu Star Warsa (znate ono, žuta slova koja odlaze u svemir), ulazite u shop i ondje se opremate dodacima, o kojima uvelike ovisi koliko ćete života imati do kraja nivoa. Primjerice, neko moćno oružje može biti potpuno nekorisno na nivoima gdje vam treba samo jači pogon. Dakle, treba malo planirati i sakupljati kredite koji ostaju iza neprijatelja kad ga upucate, zato na početku kupite malog drona koji će to obavljati umjesto vas. Dobro je imati i jednoga koji će rotirati oko broda i štititi ga od zalutalih komadića metala koji ostaju nakon što ste spržili neprijatelja, a u bezizlaznim situacijama možete uvijek taliti metal sa 3 nukea - aktivirate ih pritiskom na SPACE.



Akcija snova

Nivoi su dosta dugi, no uvijek možete snimati pozicije - nešto sasvim neuobičajeno za ovaj tip igara (bravo za Apogee). O kvaliteti grafike govore slike: dosta fina razlučivost od 320x240 kao i u Raptoru, glatki skrol pozadine u tri sloja, 75 krasno renderiranih i glatko animiranih neprijatelja (sveukupno je potrošeno oko 3500 sličica na animaciju svih neprijatelja) i zaštitni znak Raptora - sočne eksplozije.

Neprijatelji su stvarno raznoliki: meteori, rakete, brodovi najčudnijih oblika te glavni čuvari nivoa, za čije rasturanje treba i malo mozga bez obzira na strašno oružje koje posjedujete. Glazba je SAVRŠENA, grmi u 12 kanala i nabija vas destruktivnim emocijama, a ni zvučni efekti neće razočarati. Ima i govora, čak možete birati između muškog i ženskog glasa! Već će vam na prvom nivou adrenalin prostrujati venama i igra će vas ćopiti svojom igrivošću pa se nećete smiriti dok ne dođete do kraja, a onda ćete igrati još, i još... Velika se igrivost



može zahvaliti maštovito dizajniranim nivoima. Naime, 34 nivoa su tematski podijeljena na nekoliko različitih svjetova (svemir, voda, zemlja itd.) začinjenih tajnama (mjesta na kojima nakratko bljesne plava zvjezdica) koje će vam znatno olakšati zadatak. Ne zaobilazite ih jer ćete ondje dobiti neko jače oružje, privremenu neranjivost i slično.

Puna verzija dolazi na CD-u, nudi više oružja i 4 renderirane međusekvence. Star Gunner mogu igrati svi vlasnici 486-ica sa 8 Mb RAM-a (bravo za Apogee) zahvaljujući brzom Universal VESA 2.0 driveru koji i na sporijim strojevima izvlači 60 fps-a. Samo će ponekad izvođenje malo trznuti čak i na Pentiumima, no to su iznimne situacije - kad je ekran preplavljen totalnom akcijom. U doba kad nas izdavači uporno šopaju 3D igrama, Apogee misli da i dalje ima mjesta za pravu pucačinu, a uvjeren sam da se ljubitelji Raptora slažu s njim.

Ljubitelji arkadnih pucačina i Raptor ovisnici, pozor! Apogee ovih dana kuha novu shoot'em up ludnicu i bez poteškoća će zgaziti Raptor jer će na vaš PC dovesti akciju s arkadnih strojeva.



STAR GUNNER

Igrano na: PC P5/133, 16MB

Druge platforme: N/A

Zvuk	89%
Grafika	86%
Igrivost	88%

Apogee

UKUPNO 89%

Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB

Ovu sam prekrasnu igru opisao u prošlom broju Hackera, ali dvije su stranice premalo za tako opsežan i opasan zadatak mada u igri možete u svakom trenutku stisnuti desno uho vašeg stolnog miša i dobiti sve informacije o onome što vas zanima. Bez obzira na pojednostavljeni način igranja, ova kombinacija avanture, strategije i FRP-a ipak zahtijeva neka pojašnjenja.

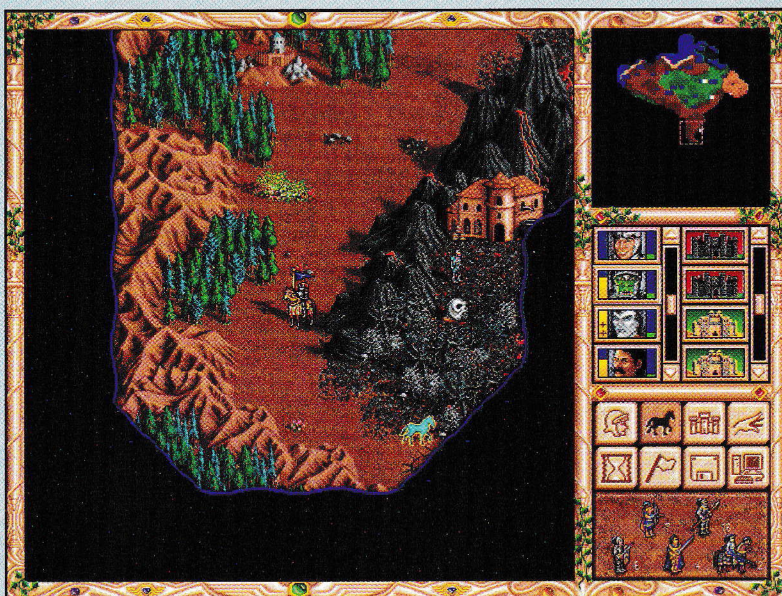
Heroes of Might and Magic 2

Bibor Kiraly

Pošto je izdavačka kuća New World Computing poznata po frp igrama poput Might & Magica, likovi i bitke su napravljene po uzoru na njih.

Za razliku od likova u pravim frp igarama, heroji ove igre su usamljeni i prljavo bogati, imaju svoje gradove i više od tri magična predmeta! Naravno, da ne bi bili baš toliko usamljeni, na putovanjima ih prate horde krijesnica, čopor vukova ili nekoliko zmajeva - ovisno što im kupite od tjednog proračuna. Kao i u svakoj pravoj frp igri, vaš lik ima sposobnosti, iskustvo, osobnu opremu i čarolije. Četiri su osnovne vještine potrebne za opstanak: napad (ATTACK), obrana (DEFENSE), snaga čarolije (SPELL POWER) i znanje (KNOWLEDGE). Postoje i dodatna znanja koja će vaši heroji skupljati tijekom putovanja. Sva se znanja uglavnom stječu iskustvom (EXPIRIENCE POINTS) dobivenim nakon uspješne bitke ili na određenim mjestima (poput GAZEBA), ali i raspodjelom blaga nađenog u kovčezima.

Svaki zaposjednuti grad donosi vam novac, stoga ih pokušajte osvojiti što više. Izbjegavajte gradove u kojima morate sami izgraditi dvorac, jer je skup i uvijek ranjiv.



Vještine možete steći na vježbalištima plaćenika (MERCENARY CAMP) ili posjetom starom stablu koje će vas za samo nekoliko dijamanata podučiti jednoj od vještina naučenih tijekom tisućgodišnjeg.postojanja (npr. streličarstvo!). Prije svakog zadatka odlučujete kojeg ćete heroja voditi na početku. Postoji šest klasa (ili zanimanja): vitez (KNIGHT), zla čarobnica (SORCERESS), barbar, čarobnjak (WIZARD), vještac (WARLOCK) i nekromant (NECROMANCER). Svaki tip heroja ima svoj tip dvorca i









svoj tip jedinica.

Vitez ima malo znanja o čarolijama i njihovoj uporabi, ali je snažan u oružanoj borbi i strategijama. On može bacati i čarolije bez kojih je ova igra nezamisliva ako mu kupite u nekoj čarobnjačkoj udrugi knjigu čarolija (SPELLBOOK). U njegovom dvorcu možete unovačiti seljake (PEASANTS), strijelce (ARCHERS), mačevaoce (SWORDSMEN), kopljanike (PIKEMEN), konjanike (CAVALRIES) i posvećene viteze (PALADIN).

Barbar tj. divljak je uz viteza jedini slab na čarolijama. Njegova su specijalnost vojne vještine i otkrivanje staza (PATHFINDING). Osnovne su mu jedinice orci, goblini, ogri, vukovi (WOLVES), trolovi i kiklopi (CYCLOPES). Zle čarobnice su poznate po svojim sposobnostima navigacije i plovidbe. Jedinice koje one mogu novačiti u svom gradu su krijesnice (SPRITES), vilenjaci (ELVES), patuljci (DWARVES), jednorozi (UNICORNS), druidi i feniksi (PHOENIX).

Nekromant već na početku posjeduje sposobnost "uskrsnuća", što primjenjuje redovito nakon svake bitke. Jedinice su mu mumije, kosturi (SKELETONS), uskrsnuli (UNDEAD), zmajevi sastavljeni od starih kostiju (BONE DRAGONS), vampiri i neki kvalitetniji kosturi (s malo mesa) koji imaju smrtonosan dah, a zovu se ličevi (LICHES). Nekromantov dvorac ima doista vrlo "živu" atmosferu.

Jedini lik koji može imati prave zmajeve (DRAGONS) je vještac. Ostale su mu jedinice kamene spodobe (GARGOYLES), kentauri (CENTAURS) strijelci, hidre i orlolavovi (GRIFFINS).

Čarobnjak je po čarolijama zaista najjači, ali njegova je slabost pomalo neobična vojska sastavljena od divljih svinja (BOARS), golema (GOLEMS), polutana (HALFLINGS), nižih čarobnjaka (MAGI) i divovskih ptica (ROCS) nastalih od orlova. Njegova jedina snažna jedinica su divovi (GIANTS). Dvije stvari koje su još važne kod organizacije jedinica i ishoda bitaka je sreća (LUCK) i moral vaših jedinica. Informaciju o tome možete dobiti pogledavši u gornji lijevi kut prozora

Rijetko kad će vas neprijatelj napasti u gradu, ali postoji ipak mogućnost za to. Što prije izgradite kule i skupite vojsku, jer ako ste 7 dana bez grada, bit ćete izbačeni iz igre.



gdje su prikazane karakteristike vašeg heroja. Moral je važan - ako je visok, vaše će jedinice moći udarati više puta u jednome potezu, a ako je nizak, one će se prepasti (FREEZE) i biti ranjivije. Rasti će pomoću raznih sposobnosti heroja (poput LEADERSHIPA), magičnih predmeta (osobito medalja) i ako su sve jedinice iz istoga grada (istog tipa). Moral je predstavljen zlatnom pticom, a sreća vaših jedinica, koje će zadavati više štete što su sretnije, dugama.

Strategija iliti kako taj silni vojni stroj što bolje iskoristiti.

Bojno se polje nalazi uz grad, koji zauzima polovicu mjesta, ili na otvorenom prostoru s raznim preprekama koje priječe prolaz. Vaše su jedinice raspoređene po bojišnici onim redoslijedom kao i prilikom putovanja. Tri su vrste jedinica: strijelci, pješaci i letači. Strijelci su najvažniji jer mogu s mjesta gađati preko cijelog polja pri tom se ne izlažući protunapadu. Prepoznat ćete ih po tome što su označeni strijelom, a ne mačem koji označava mogućnost jedinice za napad.

Letači se pak mogu kretati po čitavom polju, ali pri napadu mogu biti opkoljeni i lako uništeni. Pješaci su uvijek najbrojniji i najjači (iznimka su zmajevi i feniksi), ali se moraju kretati po iznimno teškom terenu i ne mogu prijeći zidine grada, osim ako nisu srušene.

Svaka se bitka odigrava u potezima na polju šestorokutne mreže, koja je danas standard za sve strategije i frpove jer daje najveći postotak realnosti. Jedan je potez završen kad jedinice s obje strane odigraju svoje kretanje ili napad. Svaki novi potez znači ponovnu mogućnost bacanja čarolija.

Protiv čovjeka strategija je nebitna, sve ovisi je li suparnik iskusan u igranju ove igre ili ne. Računalo je nepromjenjiv ali opasniji protivnik. Njegova je snaga uglavnom u broju jedinica i izboru čarolija, a vi imate (najčešće) samo svoju urođenu lukavost. Ono će svaki put prvo napadati vaše strijelce, tj. bilo koju jedinicu koja može gađati preko cijele bojišnice. Kad ih uspije uništiti, krenut će na vaše letače (npr. vampire ili zmajeve) ili najsnažnije jedinice.

Ovo je vrlo dobra taktika koju i vi primijenite. Ne štedite bodove, oni vam se polagano vraćaju.

Čarolije se bacaju pritiskom na "C", otvorit će vam se knjiga naučenih čarolija. Ako želite imati moćnije i brojnije čarolije, morate graditi, tj. nadograđivati udruge magova (mages guild).

Postoje još mnoge sitnice, ali nastavite dalje sami istraživati, ja sam vam već previše toga otkrio.



Ako ste iskusni rolepalyer, bit ćete vrlo izbirljivi pri odabiru svoje vojske. Evo svih potrebnih informacija za pravilan izbor...

Advanced Dungeons & D

Berislav Jozić

Tvrtka SSI poznata je mnogim FRP igračima serijama svojih igara napravljenih u popularnom AD&D sustavu. Ne znam postoji li bilo koji igrač, stariji ili malo mlađi, koji nije nikada zaigrao neki FRP. Začetnik je ovih igara davne 1988. bio SSI svojim prvim igrama u AD&D sustavu.

Tu sad već čujem nekoliko glasova koji pitaju: kakav je to AD&D sustav? AD&D (Advanced Dungeons And Dragons) je sustav igranja s izmišljenim likovima koji je patentirala kompanija TSR.

Ovaj sustav, koji ubrajamo u ono što mnogi nazivaju "igrama na ploči", vrlo je popularan i dosta zamršen (samo da biste počeli igrati, trebate pročitati knjižurinu od 150 stranica), a mnogi dijelovi same igre ovise o sreći (kocki). Igrači preuzimaju izmišljene likove ratnika, čarobnjaka i sl. i vode ih kroz različite avanture u fantazijskim svjetovima.

Treba napomenuti da to nisu igre tipa: idem ja, dođe čudovište, ja ga ubijem mačem ili čarolijom i idem dalje. U ovim igrama morate (naravno, uz hrpu borbi) dosta razmišljati, zaključivati i rješavati zagonetke pa će tako i mnogi ljubitelji avantura uživaju u njima.

Kako je ovaj stil igara vrlo raširen i popularan (što znači da se sve vezano uza nj dobro prodaje), neka vas ne iznenadi ni to što je zastupljen i u kompjutorskim igrama. Avanture na najpoznatijim fantazijskim svjetovima - Krynn i Forgotten Realms - protežu se u nekoliko serijala. U Forgotten Realms svijetu odigravaju se igre: Hillsfar, Pools of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Secret of Silver Blades i Pools of Darkness - koje čine jednu seriju te Gateway of the Savage Frontier i Treasures of the Savage Frontier - koje čine drugu seriju. Na Krynnu se odigravaju igre: Champions of Krynn, Dead Knights of Krynn i Dark Queen of Krynn, koje prate priču o Dragonlanceu, jednu od najpoznatijih tema svih AD&D igara o kojoj su napisane brojne knjige. Tko god je ikada igrao bilo kakvu FRP igru zna da su njene glavne čari razvijanje likova kroz igru i poboljšavanje njihovih sposobnosti. Kako se na taj način lako vezati uz određeni lik, postoji mogućnost da svoj lik prebacite iz jedne epizode u drugu istog serijala (npr. likove iz Champions of Krynn možete prebaciti u Dead Knights of Krynn i sl.).

Opisivanje radnje svake pojedine igre iz serijala uzelo bi mnogo mjesta, i umanjilo zadovoljstvo otkrivanja

Ovo su počeci najpoznatijih igara na ploči prenešeni na naša računala. Ovi prvijenci još i danas zadovoljavaju svojom kvalitetom i igrivošću, makar je grafika za današnje doba totalno neprihvatljiva.

Dragons

onima koji ih još nisu igrali. Zbog toga ću opisati samo tehniku igranja, koja je ista u svim igrama. Na početku treba kreirati likove (ili ih prenijeti iz prijašnje epizode serijala, kao što je već opisano). U svakoj ovoj igri (osim u Hillsfaru, gdje vodite samo jedan lik, ali i tako je Hillsfare zasebna priča) možete voditi grupu od najviše šest likova. Naravno, što ih je više, veća je šansa za pobjedu pa stoga kreirajte svih šest. Na raspolaganju su vam razne rase različitih prednosti i nedostataka (snažni patuljci, inteligentni vilenjaci, spretni kenderi...); naravno, zavisi na kojem svijetu igrate, npr. rasa kendera ne postoji u svijetu Forgotten Realms. Odabravši rasu, morate odabrati i klasu lika - na raspolaganju su vam 4 standardne - ratnik, lopov, čarobnjak i svećenik (on je ovdje zapravo poput čarobnjaka jer posjeduje zaštitničke i iscjeljiteljske moći). Naravno, svaki svijet ima i svoje posebne klase - druide (svećenici prirode), paladine (sveti ratnici) i razne druge. Neki lik može u sebi objediniti i više klasa (samo ako nije HUMAN, tj. čovjek), ali tada sporije usavršava svoje sposobnosti. Treba još odabrati spol (koji nema nikakvog utjecaja na karakteristike lika - eto prave ravnopravnosti), karakter lika - kaotičan, neutralan, zao, dobar i sl. (ovo je važno, npr. sveti ratnik ne smije biti zao, baš kao što ni lopov ne može biti potpuno dobar) i upisati njihova imena. Birate još i grafički izgled lika među mnoštvom ponuđenih sličica - možete mu mijenjati boje, veličinu i izgled lica. Kreirajući svoje likove, neka vam u grupi budu zastupljene sve klase i barem jedan čarobnjak i svećenik. Bez njih ćete se doista namučiti u svakoj avanturi. U uvodnom je dijelu igre pomoću nekoliko slika i animacija opisan okoliš i zbivanje, a ako ste već igrali neku iz tog serijala, prepoznat ćete pojedine dijelove. Na početku igre katkad imate oružje, a katkad ne. Ako ga nemate, kupiti ga (pošto uvijek počinjete u nekom gradu, to nije teško učiniti). Uz svijetli čelik, vaše će glavno oružje biti raznobojna magija. Odmah se na početku upoznajte s čarolijama vaših čarobnjaka i svećenika i odredite koje ćete koristiti (poseban način učenja i uporabe čarolija, koji je vrlo jednostavan i potpuno isti u svim igrama različitih serijala, naći ćete dobro opisan u uputama za svaku igru).

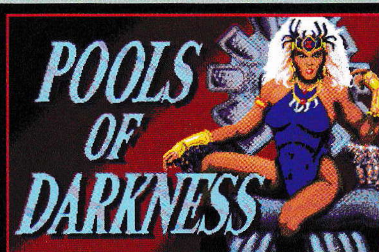




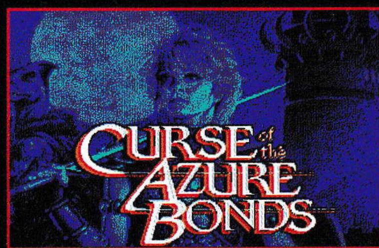


Nakon priprema, krenite u igru, širom otvorenih očiju i ušiju. U svakom razgovoru krije se neki trag ili savjet, svaka lokacija može skrivati neprijatelja, važnu informaciju ili čarobno oružje. Napredujući kroz igru, vaši će likovi skupljati iskustvene (EXPERIENCE) bodove i napredovati u svojoj klasi. To napredovanje i poboljšavanje sposobnosti uvijek se odvija u posebnim zgradama razasutim diljem cijele avanture (zovu se TRAINING HALL ili HALL OF CHAMPIONS). Činite to kad god možete (znat ćete da je lik spreman za napredovanje po promjenjenoj boji njegova imena) želite li pobijediti snažnije neprijatelje. Čarobnjaci napredovanjem dobijaju nove čarolije, naučite ih koristiti jer će vam znatno pomoći u kasnijim bitkama. Sve komande u igri (kretanje, odabir i uporaba čarolija, razgovori itd.) mogu se obavljati mišem ili tipkovnicom. Nakon dužeg igranja, odlučio sam se ipak za tipkovnicu jer je njome brže i, u nekim slučajevima, preciznije. Eto, pokušao sam vam najkraće približiti igre koje već dugo ne silazi s igračkog neba. Nadam se da su oni koji su za njih već znali, ipak našli nešto što su previdjeli, a oni kojima je ovo prvi dodir s njima, da će poželjeti zaigrati ih. Vjerujte mi, nećete se razočarati!









Ovo je samo dio poznatog S.S.I.-jevog Advancend Dungeons & Dragons serijala. Tu bi se još mogao i naći Pool of Radiance, Champions of Krynn, Dark Queen of Krynn, Eye of Beholder, Eye of Beholder 2,...




Kad se 1990. pojavila igra Dyna Blaster, prosječne grafike i zvuka te priče ni bolje ni lošije od većine tadašnjih arkada, nitko nije ni slutio da će to pokrenuti lavinu sličnih igara koje će ući u legendu.

Dyna Blaster

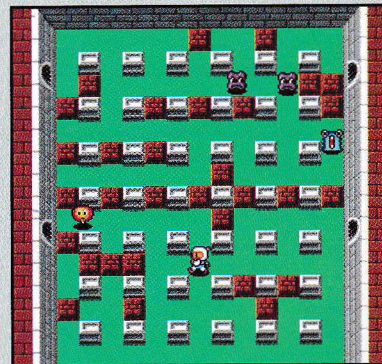
Berislav Jozić

Malo je igrača koji dosad nisu čuli ili zaigrali ovu ili neku sličnu igru, ipak evo kratkog opisa za početnike i one koji se takvima osjećaju:

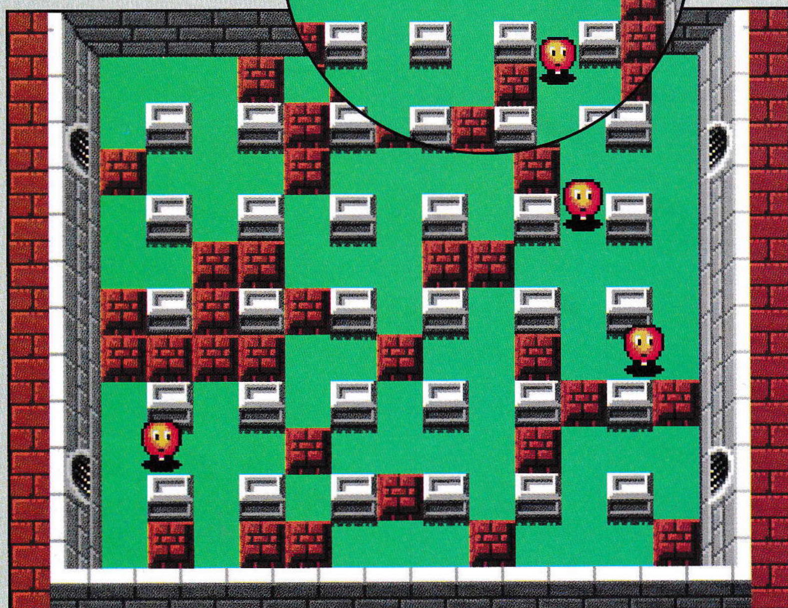
Vodite malog čovječuljka (u nekim igrama i životinju) koji želi preživjeti u labirintu punom različitih neprijatelja. Za obranu imate samo tempirane bombe, koje ostavljate na podu nadajući se da će se neprijatelji ondje zateći kad one eksplodiraju. U većini Blaster-klonova one mogu rušiti zidove labirinta iza kojih se kojiput nađu i korisni predmeti. Standardno se u svim igrama pojavljuju dodatne bombe, tablete za ubrzanje i pojačanje snage eksplozije, a svaka igra ima i svoje specifične predmete (teleporti, zamračivanje ekrana, tableta za nevidljivost i sl.).

Vaši se neprijatelji razlikuju u svakoj igri izgledom i specijalnim osobinama (kretanje kroz zidove, veća ili manja inteligencija, mogućnost napada na daljinu), ali ih ipak nije teško savladati. Postoji mogućnost da se u labirintu kao protivnici nađu i vaši prijatelji vodeći čovječuljka sličnog vašem. To je i glavni razlog popularnosti ovog tipa igara. Klonova na istu temu je mnogo, spomenut ću samo najpoznatije:

MASTER BLASTER, koji je, iako jedan od starijih, još uvijek najpopularniji zbog svoje jednostavnosti i igrivosti. To je igra koja je donijela mnoge dodatke koji su otad postali standard budućih Blastera (bombe na daljinsko upravljanje, mogućnost kupovanja dodataka, izbor izgleda lika). Tu je i MEGA BLASTER, poljska varijacija na temu, s izvanrednom AGA grafikom i posebnostima kao što su bacanje bombi preko zidova i inteligentni kompjutorski igrači. Ostale su slične igre manje zvučnih imena također često igrane, a neprekidno nastaju i nove: Dynamite Warriors, Bomb Mania, Friends. Najnovija igra ovoga tipa je Battle of Master Bombers, koja je dobila nagradu na natječaju časopisa Amiga Format i prva je igra ovog tipa koja uključuje i opciju serijskog linka - na taj način se odjednom u labirintu može naći i do deset igrača (što stvara priličnu gužvu).



Razlike između svih navedenih igara su prvenstveno u grafičkom uređenju (gdje je najistaknutiji Mega Blaster) i igrivosti. Naravno, tu su i razlike u neprijateljima, izgledu labirinta i vašeg lika, glazbi i slično, ali, čim ih vidite nekoliko, jasno vam je da se motivi stalno ponavljaju samo su malo modificirani. Zapravo je to jedna te ista igra s mnogo inačica koje su više ili manje uspjele (npr. gotovo u svim igrama postoji tip neprijatelja koji može prolazi kroz zidove, tzv. duh; različito je nacrtan, ali sposobnosti su mu uvijek jednake). Ukratko, Blaster klonovi su ovdje i, sudeći po njihovoj popularnosti, ovdje će i ostati. Igrajte ih, jer u ove zimske dane ništa tako dobro ne grije kao natjeravanje neprijatelja kroz labirinte.



Mali čunjoglavci u borbi protiv Mega Bomb Mana, robota najvećih džepova u kojima su skrivene stotine još većih bombi.





I najkratkovidniji igrači moći će bez problema vidjeti koliko im je još metaka ostalo u pištolju, heheheh, bez uvrede ali moglo je ipak za trunkicu manje! Što mislite kako je nekom tko si "naštanca" hex 1fff (jako puno) streljiva?

Ako ne posjedujete jaču ubrzivačku karticu, bit ćete primorani smanjiti sliku na jednu do dvije trećine full screena i tako ovu igru učiniti podnošljivom za igru.



Genetic Species

Pokrenuvši prvi put ovu igru, upitao sam se, zar još jedan DOOM klon? Nemojte misliti da često razgovaram sam sa sobom, ali već mi ih je preko glave.

Berislav Jozić

Genetic Species je DOOM klon i teško bi dospio na ove stranice kad se svojom izradom ne bi mogao uvrstiti među najbolje dosad napravljene.

Sve na što ste već navikli u ovakvom tipu igara, naći ćete ovdje - raznolike neprijatelje i oružja, tajne prolaze, prekidače i teleporte, mnogo hodnika i soba s futurističkim dizanjima podova, zidova i stropova. Dakako, tu je i priča - baš vi ste borac za pravdu i oslobađanje Zemlje od izrabljivačkih gigantskih korporacija, ali svi znamo koliko to malo znači u samoj igri. A nadate li se nečem novom, prestanite se zavaravati, čak su i oružja toliko standardna da bi autori mogli očekivati tužbu ID softwarea za povredu autorskih prava. Ono čime se Genetic Species može doista pohvaliti je izvrsna grafika i zvuk te dobra izvedba i kombinacija dosad viđenih elemenata u drugim sličnim igrama. O igrivosti neću ni govoriti, najvažnije je koliko ste takvih igara već odigrali.

Iz svega rečenog, što zaključiti o ovoj igri? Ako ste DOOM-fan ili ludo želite lutati hodnicima i ubijati neznane ljude i aliene - evo (još jedne) igre za vas. Najvjerojatnije ćete je kratko proigrati pa napustiti, ali je zbog sjajne izvedbe vrijedi barem pogledati.

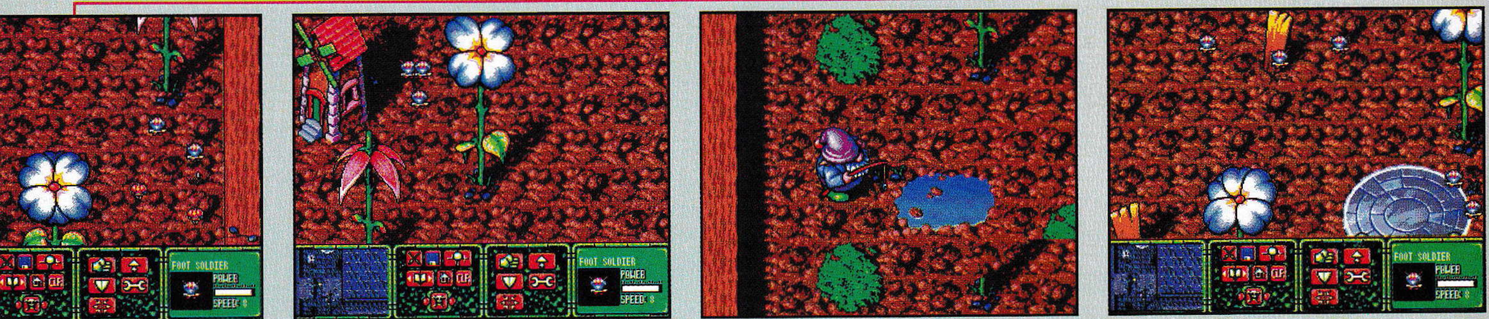
Recimo koju i o tehničkim zahtjevima. Da biste mogli igrati na ekranu pristojne veličine, bez zapinjanja i "skresanih" zvukova, trebat će vam ubrzivačka kartica (030 ili 040) i barem 6 Mb RAM-a. Naravno, možete igrati i na neproširenoj A1200, ali će vam igračka površina biti vrlo, vrlo mala. Ako ipak odlučite igrati na taj način, svakako isključite zvučne efekte i multitasking da bi vam kretanje bilo što glađe (da, postoji mogućnost uključivanja i isključivanja multitaskinga; mudro, zar ne?).

DRUGO MIŠLJENJE

Donedavno su se pisi juzeri posprdno smijali Amigi kako nije u stanju vrtiti doomolike igre svojim "bijednim" hardverom. Ta vremena su daleko iza nas i postajemo svjesni da ubrzane Amige sa serijom Blizzard kartica ravnopravno konkuriraju srednjoj klasi pisija, a da ne spominjem Blizzard 1260. Pojavom Glooma, Alien Breeda 3D 1 i 2, Breathlesa, Nemca 4 i napokon Genetics Speciesa stvorena je pozamašna zbirka doomolikih igara koja će zasigurno zadovoljiti sve igrače koji vole svoje moždane stanice isključiti na neko vrijeme. Lijepa grafika i glatko izvođenje ove igre će vas najprije oduševiti ali taj tip igara je već toliko "isfuran" da ne vidim razloga zašto bi ga trebalo forsirati na Amigi. Danas, kad opcija za igranje u mreži predstavlja jedan od vrlo važnih čimbenika pri ocjenjivanju igara, zamjeram programerima što su je izostavili. :(

Vedran Relić

GENETIC SPECIES	
Igrano na: Amiga1200, 6MB	
Druge platforme: N/A	
Zvuk	82%
Grafika	85%
Igrivost	65%
	Ambrosia
UKUPNO	77%
Min. konfiguracija: Amiga1200, 2MB	



Tiny Troops

Berislav Jozić

Dugo su Amigaši čekali na svoju igru u stilu poznatog C&C-a, Stooga su nam Vulcanovi programeri pripremili Tiny Troops koji je, nakon podože reklamne kampanje, napokon zasjao u izlozima trgovina. Hoće li ovo doista biti igra koja će naslijediti Dune 2, ostaje nam samo da provjerimo.

Za početak, nekoliko riječi o kompatibilnosti. Tiny Troops radi na svim Amigama koje imaju barem 1Mb RAM-a. Buuuu! - oglasiše se sretnici A1200 - znači, grafika nije AGA! Točno, ali to ništa ne znači jer se igra sama prilagođava vašem sustavu. Prema tome, koliko imate memorije, toliko ćete grafičkih i zvučnih detalja vidjeti i čuti (znate onu: kol'ko para..). U svih 108% grafike i zvuka moći ćete uživati tek sa 2 Mb čip memorije, znači na A1200.



Eh, raspisao sam se NA ČEMU radi, a nisam rekao O ČEMU se radi. Dakle, na neodređenom planetu čudnog imena ratuju dvije rase čudnih bića još čudnijih imena (čudne li rečenice). A kako ni čudna bića nisu blesava, nakon stotina godina ratovanja (možda nisu blesavi, ali dugo razmišljaju), shvatili su da ratovi mogu uništiti ekološku ravnotežu njihovog planeta i da bi bojišnicu bilo bolje premjestiti negdje drugdje - na Zemlju, primjerice. I tako čudna bića dolaze na Zemlju spremna za boj, ali ih ondje čekaju mnoga iznenađenje. Naime, naša čudna bića visoka su tek nekoliko centimetara pa su na Zemlji suočena s različitim problemima na koje nisu ni računala. Naravno, i protivnici im otežavaju život pa se njihov ugodni rat pretvara u noćnu moru - nešto kako Vijetnam za Amerikance. No, vjerojatno ste shvatili. Vi preuzimate vođenje jedne od zaraćenih strana i krećete u borbu koja se odvija po misijama. Prije svake misije zapovjednik će vam odrediti zadaću (obično u stilu: "Uništi sve na što naiđeš!") i dati savjet ("Čuvaj se lokava i bijelih miševa!"). Osim toga, prije misije možete pogledati kartu bojišta i izabrati jedinice koje će se boriti za vas. U početnim vam je misijama na raspolaganju samo obična pješadija, ali ubrzo ćete moći koristiti i tenkove, zrakoplovstvo i ostale rodove vojske.

Glavni dio igre je, naravno, bitka. U gornjem, većem dijelu ekrana odvija se akcija, a opcije i obavijesti su u donjem dijelu. Neke su vam opcije dostupne uvijek (snimanje i učitavanje pozicije, provjera brojnosti vaših i neprijateljskih jedinica i sl.) dok se ostale pojavljuju tek kad odaberete neku jedinicu ili grupu njih.

Početak je bitke i vi ste u svojem teleporteru kojim ste i stigli ovamo. Osim za prijevoz, on vam služi kao baza (uništi li vam ga neprijatelj, izgu-



Mali simpatični vojnici neodoljivo podsjeđaju na one iz Battle Bugsa, a i ideja je skoro istovjetna. Vodite ih kroz vrtove i dvorišta sukobljavajući se s mrskim neprijateljima.



bili ste misiju) i kao bolnica za ozlijeđene vojnike (samo ga pošaljete na teleporter (opcija s alatom), i za nekoliko trenutaka vratit će se potpuno zdrav). Zbog ove osobine, dobro je neprijatelja dovući blizu vašeg teleportera jer ćete tako najbrže popraviti jedinice i brzo ih vratiti u borbu.

Misije u igri su podijeljene po nivoima, a na svakom je različit okoliš i teren na kojem se borite pa ćete imati i bezbroj poteškoća. Osim toga, na kasnijim nivoima, neprijatelji postaju sve pametniji i bolje naoružani, ali na to ste već navikli.

Između nevelikog broja opcija na uvodnom ekranu, postoji i mogućnost igranja u paru. Nažalost, ne preko modema, nego na istom ekranu. To se možda i sviđa mnogim amigašima bez modema, ali je u današnje vrijeme mrežnog povezivanja to velik propust Vulcanovih programera.

Zaključak? Igra je mogla biti i bolja, samo da su programeri malo više pazili na detalje. Bez obzira na sve, ipak ću je s užitkom igrati jer, iako su možda momci nešto i propustili, uspjeli su u nju unijeti one najbolje karakteristike Amiginih igara - izvrsnu atmosferu i zaraznu igrivost.

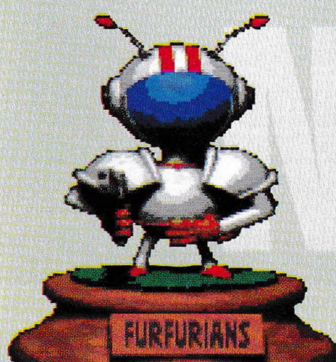
TINY TROOPS

Igrano na: Amiga 1200, 6MB
Druge platforme: N/A

Zvuk	76%
Grafika	80%
Igrivost	89%

Vulcan

UKUPNO 84%
Min. konfiguracija: Amiga 500, 1MB





Kad bi barem Billy i Boris igrali ovu igru, svijet bi bio puno ljepši i mirniji. Ameri bi mogli više novca uložiti u svemirska istraživanja a i Rusima bi koja kopejka više dobro došla za hranu i votku.

Nuclear War nastao je 1989. Vi ste vođa države nasred Atlanskog oceana i u središtu ste atomskog sukoba četiriju svjetskih blokova i jedino će vam kontroliranje atomske energije omogućiti preživljavanje.

Strategija je vrlo jednostavna - u borbi su vam na raspolaganju različite nuklearne bojeve glave koje bacate na neprijatelja iz zrakoplova ili pomoću raketa. Na neprijateljske gradove možete usmjeriti i propagandu, što će ponukati njihovo stanovništvo na preseljenje k vama. Prije negoli netko vama spremi takvo iznenađenje, osigurajte svoj obrambeni sustav. U predahu između napada i obrana neka vaš narod proizvodi oružje jer ćete jedino tako doći do pobjede.

Igra je krcata šaljivim animacijama i porukama, smiješnim i nenadanim događanjima (može se dogoditi da vam roda donese desetak milijuna stanovnika ili da se cijeli vaš grad preseli u svemirsku koloniju). Početni odabir protivnika ne utječe na igru, to je još samo jedan humoristični dodatak. Humor je zamjetan već u samom uvodu (izbacivanje bombe i jahača iz zrakoplova) i takva je atmosfera zamjetna kroz cijelu igru.

O grafici i zvučnim efektima neću ni govoriti. Iako je ova igra stara 8 godina, mislim da joj čak ni u današnje vrijeme ne možemo pronaći mnogo nedostataka.

Često programeri svoje igre pokušavaju začiniti dobrim humorom. U ovoj strategiji, to im je iznimno dobro uspjelo.

NUCLEAR WAR

Amiga 500/1200
PC | Atari 1040ST
New World C.
64%





Nuclear War

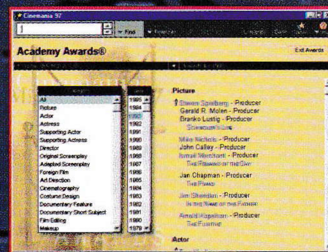
Berislav Jozić

Cinemania 97

Cinemania je već dobro nam znani Microsoftov vodič kroz filmove i filmsku industriju koji svake godine dobija svoje novo izdanje. Ove smo godine, dakako, dobili Cinemaniu 97, izmijenjenog izgleda i s novim podatcima. Na početnom će ekranu svaki korisnik imati nekoliko mogućnosti pregleda informacija. Ne zatražite li štogod određeno, prilikom startanja dobit ćete slučajno odabranog umjetnika, film i temu, a zatražite li, pak, nešto određeno, moći ćete pregledavati filmove po kategorijama. Tražite li određeni film, glumca ili pojam, na raspolaganju će vam biti odlično napravljen pretraživački dio u kojem ćete vrlo brzo i lako odabrati traženo. Ja sam, primjerice, tražio sve američke vestern filmove između 1970. i 1983. u kojima je glumio Clint Eastwood. Na izbor sam dobio pet filmova i filmske kritike o njima. Za svakog glumca postoji njegova životna i filmska biografija. Mnogi glumci predstavljeni su slikom, a filmovi zvučnim ili video isječkom. Na CD-u je desetak vodiča kroz pojedine filmske teme, npr. filmske dive s velikog ekrana, vodič kroz crno-bijele filmove ili pak sve o "crnačkim" filmovima. Možete pogledati sve glumce i filmove nagrađene Oscarom. Ako želite brzo pogledati sve slike (preko tisuću), zvučne zapise (preko 150) ili video isječke (preko 30) na CD-u, onda ćete odabrati opciju See, hear, watch. Kroz Cinemaniu ćete moći pristupiti i na Internet, gdje ćete moći svaki mjesec pokupiti nove podatke o filmovima i glumcima, ali se spojiti i na siteove posvećene određenim glumcima i filmovima te doznati još više informacija. Cinemania 97 je najbolja i najiscrpnija filmska enciklopedija, zasad.

Volite li filmove, ne moram vam ni govoriti da jednostavno morate imati ovaj CD.

CINEMANIA 97
OS: Win '95, Win NT
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB
Microsoft

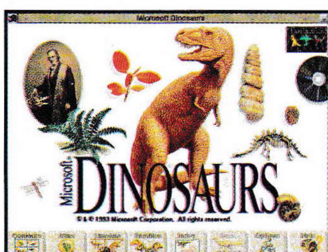





Dinosaurs

Ovaj CD je napravljen još davne 1993., a i dandanas dobro izgleda. Ako ste se zaljubili u ova izumrla bića nakon Jurasic Parka, nabavite ovaj CD. Lijepo nacrtane slike dinosaura, mnoštvo informacija i slika, lako snalaženje je ono što nudi ovaj CD. Podacima možete pristupiti na nekoliko načina: po njihovom prebivalištu (atlas), preko vremenske linije (time line), po strukturi kostura (families) ili abecedno (index). Najzabavniji je način upoznavanja s ovim ogromnim ljubimcima preko Guided Toursa. To je skup tema kroz koje vas vodi simpatiačn vodič. Sve su one obrađene s puno humora, tako ćete moći pratiti jedan dan u životu donisaura, naučiti kako pronaći njihove ostatke i pratiti kako su se razvijali, hranili i slično. Na CD-u je i nekoliko animiranih filmova te jedan isječak borbe dvaju dinosaura. Sve slike s CD-a možete isprintati, iz njih napraviti pozadinu za Windowse, a tu su i dva screensavera.

DINOSAURUS
OS: DOS 6.22
Min. konfiguracija: PC 386/33, 4MB
Microsoft





Leonardo da Vinci: The Paintings

CD koji će vas uputiti u sve tajne da Vincijevih slika.

Iznimno dobro dizajnirano grafičko sučelje je ono što ćete odmah uočiti. Istražujući po CD-u, pratit će vas i glazba toga doba. Moći ćete kronološkim redoslijedom pregledati Leonardov život, ali isto tako dobro upoznati i njegov umjetnički rad. Njegova ćete djela moći vidjeti uvećano ili ih vrlo detaljno promotriti, čuti audio komentar svjetskih likovnih stručnjaka i usporediti tu sliku s ostalim njegovim djelima. Naučit ćete sve o bojama, materijalima i tehnikama koje su označile Leonardov rad, saznat ćete čak i tajnu Mona Lisinog osmjeha. Na kraju ćete moći odigrati i igru u kojoj ćete njegovim portretima odabirati "odgovarajuće" oči, noseve i usta. Na CD-u je 30 minuta glazbe, audio komentara stručnjaka i dvjestotinjak slika. Čini se puno, ali moglo je biti i mnogo više jer je na CD-u ispod 200 Mb podataka. U svakom slučaju, ovo je jako dobro napravljen i zamišljen multimedijski proizvod koji će se svidjeti svima.




LEONARDO DA VINCI
OS: Win 3.11, Win '95
Min. konfiguracija: PC 486/66, 8MB
E.M.M.E. Interactive

Undersea Adventure

Ovaj CD je nešto stariji proizvod tvrtke Knowledge Adventure čijih 25 % dionica posjeduje Steven Spielberg. CD nas vodi u morske dubine upoznajući nas sa životom morskih stanovnika. Undersea Adventure je namijenjen osnovcima, ali će mnogo toga naučiti i stariji. Podacima možemo pristupiti na nekoliko načina.

UNDERSEA ADVENTURE
OS: DOS 6.22
Min. konfiguracija:
PC 386/33, 4MB
Knowledge Adventure

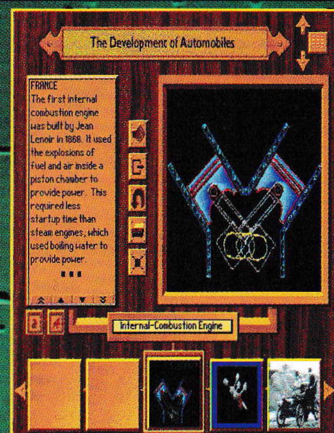
Najviše informacija nudi Undersea Reference Screen jer nudi podatke o svim bićima i pojavama. Tu možete pregledati koje sve životinje žive na pojedinoj morskoj dubini, pretraživati abecednim redom ili zemljopisno. Osim slike, čut ćete i sve o traženom pojmu, a katkad ćete imati i kraći video isječak. Jeste li dovoljno naučili, provjerite u igrama What do I eat?, Who am I? i Can you find me?

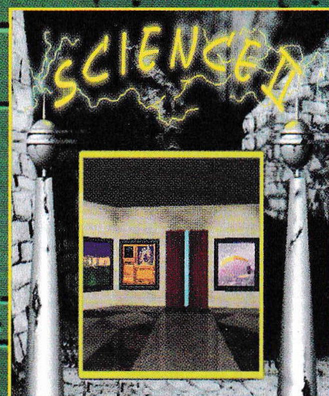


U Marine animal labu određene morske životinje možete pogledati i iznutra, a Undersea Movie Theater nam omogućuje da pogledamo sve video isječke (oko pedesetak), i to je ono najljepše što ovaj CD nudi. Ako želite vidjeti morskog psa izbliza, roniti između koraljnih grebena ili biti okruženi mnoštvom šarenih tropskih riba, onda nabavite ovaj CD.

Science Adventure 2

Još jedan CD multimedijske tvrtke Knowledge Adventure. Ovaj put riječ je o nauci - kemija, matematika, fizika, biologija, sve je tu. Na samom početku naći ćete se u okrugloj dvorani s nekoliko vratiju i prozora, a svaki od njih predstavlja neku igru, pregled pojmova ili kviz znanja. Informacije možete pregledavati po određenim područjima (threads of science), npr. virusologija, elektronika, zrakoplovstvo i sl., ili po mjestu ili zemlji u kojoj su se razvile (globe), npr. sve što je vezano za Španjolsku. Tu je i vremenski pregled (time line) i to od 4000 p.n.e. pa do 1990. U Science Theateru možete pogledati sve video isječke i animacije s CD-a (njih dvadesetak). Na CD je i 3D igra Find the Bogus u kojoj morate uloviti lažnog naučnika, a imate i razne kvizove znanja, gdje ćete najbolje provjeriti svoje znanje. CD je napravljen još davne 1993. godine pa vam se možda neće svidjeti njegovo zastarjelo sučelje, ali bitno je da informacije nisu zastarjele.





SCIENCE ADVENTURE 2
OS: DOS 6.22
Min. konfiguracija:
PC 386/33, 4MB
Knowledge Adventure

Forrest Gump: Music, Artists and Times

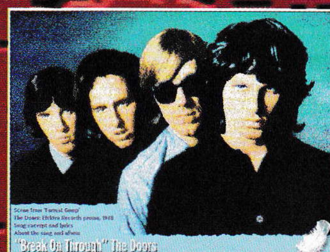
Forrest Gump je film koji je 1994. dobio nekoliko zlatnih kipića. Za mnoge je to jedan od najboljih filmova svih vremena pa je tvrtka GTE Entertainment uvidjela da bi se moglo dobro zaraditi CD-om koji bi govorio o njem. Dakako, iz naslova je već jasno da će ovdje biti najviše govora o glazbi i izvođačima, ali i vremenu u kojem se zbiva radnja filma. Odaberite ono što vas zanima i načinite jedan klik. Dok vas prati odabrana glazba, saznajte sve o izvođaču, pogledajte njegove slike i naučite riječi pjesme. Sa svakim izvođačem vođen je i poduži intervju. Pročitate li ga, saznat ćete kako je nastala ta pjesma, kako je bilo živjeti u ta vremena, koji su mu dijelovi filma najdraži i ostalo. Pojedini su dijelovi teksta hypertext vezama vezani za druge intervjue. Da biste vidjeli kako vaš omiljeni pjevač i pjevačica izgledaju danas, postoji i par video isječaka snimljenih tijekom intervjua, a ako želite vidjeti kako su izgledali nekoć, kad su žarili i palili, onda odaberite video isječak s njihovog davnog koncertnog nastupa. Na izbor imate izvođače i pjesme kao što su: Elvis Presley: Hound dog, Beach Boys: Sloop John B., Joan Baez: Blowing in the Wind, The Mamas and the Papas: California Dreaming, The Doors: Break on through, The Byrds: Turn! Turn! Turn! te još dvadesetak drugih. Samo izaberite i uživajte! Ovaj CD vam nudi duh prošlih vremena, dobru glazbu te legendarne isječke iz Forrest Gumpa. Možda će vam se učiniti skup, ali podijelite li cijenu sa tri i pročitate li još jednom što vam sve nudi, zaboravit ćete na novac i ludo se zabaviti.

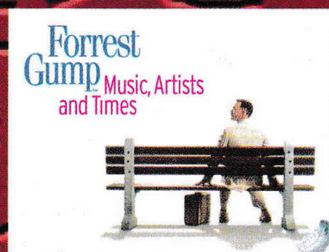
"For What It's Worth" Buffalo Springfield

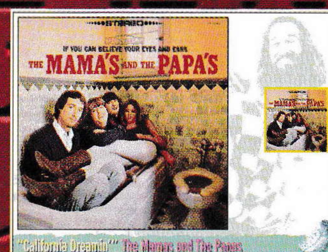
"Volunteers" Jefferson Airplane

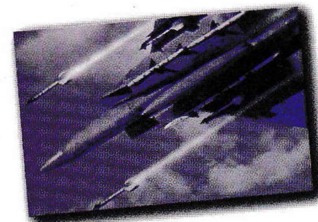
FORREST GUMP
OS: Win 3.11, Win '95, Mac OS
Min. konfiguracija:
PC 486/66, 8MB
GTE Entertainment











Gravis

Bibor Kiraly

Najpoznatiji kanadski proizvođač igraćih palica Gravis postigao je pun pogodak izbacivši na tržište nekoliko novih proizvoda. Kvaliteta i pristupačne cijene su najbolja odlika ovih joysticka nove generacije.

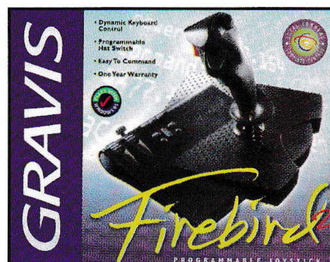
Pošto je arkadnih igara na ozbiljnim računalima poput PC-a i MAC-a sve manje, jasno je da će se proizvođači igraćih palica maksimalno potruditi da zadovolje sve veću glad tržišta za joysticima tako potrebnim kod letačkih simulacija. Gravis je, dakako, mislio na sve generacije igrača te nam ponudio 4 vrste palica.



Thunderbird

Kao "najodrasliji" u svojoj seriji, Thunderbird se odlikuje drškom srednje veličine i nevjerojatnom osjetljivošću na potisak. Rest na palici omogućuje vam višesatno igranje bez umaranja ruku, a velika baza oslobađa vam lijevu ruku koja vam je i tako potrebna na tipkovnici. Dakako, za jednostavnije igre ugrađena su i dva kotačića na bazi - jedan za potisak i jedan kojem sami odabirete funkciju.

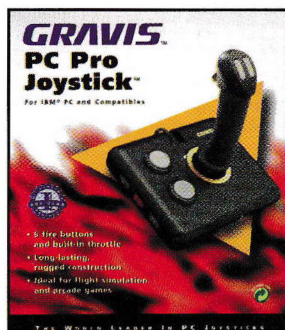
ručka	srednja
win95	da
tipke	4 + 3
cijena	499.99
baza	velika/metalna
ocjena	9



Firebird 2

Ova je palica prava konkurencija svim Thrustmasterovim joysticima. Zapanjujuća cijena, 579.99 kuna, pravo je osvježenje nakon onih vrtoglavih cijena profesionalnih palica (koje se nerjetko penju i preko tisućice). Ogromna će vam baza, možda, zauzeti veći dio stola nego neki drugi, ali ćete moći sami birati kako ćete davati ostale naredbe, preko tipkovnice ili preko visokokvalitetno razvijene minitipkovnice na samom joysticku. Iako nešto malo manje palice, znatno je razvijeniji od Thunderbirda, a odlučujuća je i crna boja koja ga čini tako elegantnim.

ručka	srednja
win95	da
tipke	4 + 11
cijena	579.99
baza	velika/metalna
ocjena	8

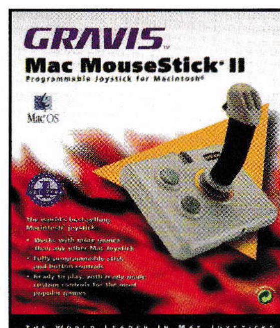


PC Pro Joystick

Iako jednostavniji nego ranije opisani joystici, PC Pro je pravi izbor ako vam je potrebna dječja palica. Mlađe će generacije biti oduševljene gumenom drškom i jednostavnim dizajnom, što sve zajedno znatno produljuju vijek trajanja.

Čvrsta konstrukcija i tipke slične onima s igraćih automata su idealne za vratolomne arkade, pucačke igre i jednostavnije simulacije.

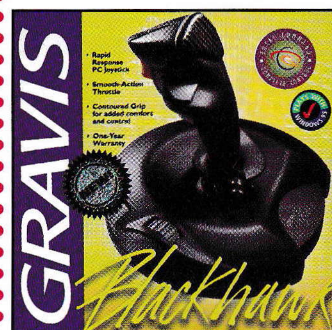
ručka	mala
win95	da
tipke	5
cijena	205.99
baza	mala/plastična
ocjena	5



Mac MouseStick II

Bijeli brat Gravisovog PC Pro-a je najprodavaniji joystick za Macintosh računala. Performanse su mu jednake kao i one crnog brata. Uza sve to, kompatibilan je i sa svim Mac računalima osim Maca 512 i Maca Plus. Kao što je to običaj i na Macu, instalacija palice je sasvim jednostavna - uz nju ćete na disketi dobiti i 100 već programiranih funkcija za igre. Jedina mu je mana što je i cijenom usklađen s cijenama svih Mac komponenti.

ručka	mala
win95	mac OS
tipke	5
cijena	419.99
baza	mala/plastična
ocjena	5



Blackhawk

Ako trebate univerzalni joystick, ako trebate lakoću i sigurnost pokreta i ako igrate igre koje vas tako zalijepe za ekran da i palicu grčevito držite objema rukama - ovo je joystick po vašoj mjeri. Sve što vam treba za igru je na samom joysticku. Anatomski je oblikovan i zaštitit će vaše nježne ruke.

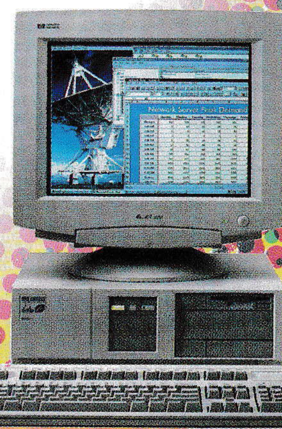
ručka	srednja
win95	da
tipke	4+1
cijena	349.99
baza	srednja/plast.
ocjena	4

Credits

I na kraju, sve Gravisove joysticke ćete moći nabaviti u Algoritmu, koji nam ih je ustupio na testiranje, a možda usput odaberete i koju igru.

Algoritam Multimedia Centar
(Hotel Dubrovnik donja etaža)
Gajeva 1
Zagreb
tel. 01/42 28 96









U posljednje je vrijeme prava poplava igara koje podržavaju 3D ubrzivačke kartice. U budućnosti će one biti nezaobilazne ne samo za igre već i za ostali softver. Stoga je i poznati proizvođač miro obogatio svoju proizvodnu lepezu 3D ubrzivačkim karticama.

miro 3D Games Set

Domagoj Korak

Posrećilo nam se, na naš je stol zalutao poveći paket na kojem je velikim slovima pisalo 3D Games Set. Već vam je iz naziva sve jasno, a i sami znate da je došao u prave ruke. Ali, ne čini li se malo prevelikim za običnu karticu, ima li tu još čega?

Malo o kartici

Srce 3D Games Seta je miroMEDIA 3D 64-bitna grafička ubrzivačka kartica. Na njoj se nalazi S3 Virge čip i 2MB EDO DRAM-a (40 ns). Kad se u vašem računalu nađe miroMEDIA 3D kartica, odmah ćete osjetiti ubrzanje u vašim DOS i Windows igrama, pogotovo ako su one 3D, ali će ova kartica ubrzati i vaš rad pod Windowsima. Ona će vam omogućiti i gledanje MPEG filmova bez trzanja čak preko cijelog ekrana, sve do 1024x768 rezolucije. Još jedna zanimljivost ove kartice je izravni izlaz na vaš TV. Tako ćete sada moći svoje igre igrati na velikom kućnom TV-u i vidjeti kako je igrati 3D igre, primjerice, na 40" ekranu.

Malo o "cvikerima"

Kutija u kojoj smo dobili miro 3D Games Set bila je veća zato jer su u njoj osim 3D ubrzivačke kartice bile i 3D naočale miroMEDIA 3D fanatix. Naočale su izvrsno dizajnirane te sam poželio staviti ih na nos i prošetati ulicom. Imaju 2 LCD ekrana koji brzo prekidaju sliku za lijevo i desno oko te tako naš mozak dobiva dojam trodimenzionalnosti. Napominjem da ne treba početku pretjerati s njihovim korištenjem jer će vas poslije boljeti glava. Samo polako, svaki dan po malo.

Malo o svemu zajedno

miroMEDIA 3D Games Set je paket u kojem ćete uz već spomenutu karticu i naočale dobiti i miroMEDIA Manager (program kojim upravljate multimedijskim miro komponentama), disketu i CD s raznim driverima te CD s igrama Terminal Velocity i Descent II. Dakle, želite li doživjeti potpuni 3D doživljaj igranja na vašem računalu, miro 3D Games Set je dobar izbor.

miroMEDIA 3D Games Set
ustupio na testiranje:
WIB d.o.o.
tel:
01/15 06 66
01/16 17 84
cijena: 1350 Kn



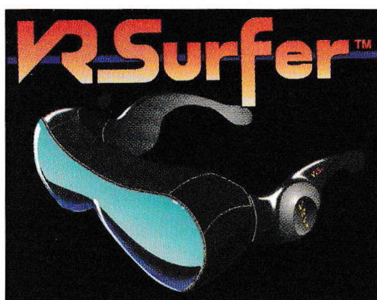
VR Surfer

Dario Rakovac

Svijet prividne stvarnosti se polako otvara pa je sve više i novih imena i novih proizvoda pomoću kojih bismo na razne načine i mi trebali zaviriti s onu stranu zaslona. Iz mnoštva VR označenih proizvoda, do nas je stigao još jedan...



Prividna je stvarnost nešto o čemu se u posljednje vrijeme sve više priča, ali ne u donedavnom apstraktnom smislu, već kao o nečem što je vrlo realno i sve prisutnije u našim domovima. Kako je sve to još uvijek u svojevrsnoj eksperimentalnoj fazi i standardi još ne postoje, pojavljuje se sve više VR uređaja koji se rješenjem i pristupačnošću žele nametnuti tržištu. Tako se u našim rukama našao vrlo zanimljiv proizvod relativno nove tvrtke VRex. Radi se o stereoskopskim naočalama čija primjena nije usko vezana uz računalo. Naime, ljudi iz VRexa smatraju da će u skoroj budućnosti prividna stvarnost imati znatno širu primjenu, prije svega na televiziji i videu, stoga se njihove VR naočale daju spojiti na bilo koji video rekorder i TV prijemnik i omogućuju gledatelju uživanje u vrhunskom TV programu s potpunim osjećajem trodimenzionalnosti.



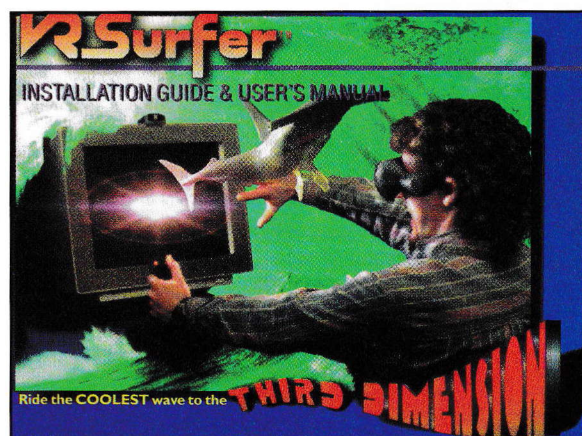
Kako to radi?

Trik koji čovjeku omogućuje trodimenzionalno gledanje vezan je uz dva vidna polja, lijevo i desno, koja ljudski mozak povezuje i prenosi u trodimenzionalni prikaz. Na sličan način radi i VR Surfer, i on koristi dvije odvojene slike koje se na monitoru isprepliću vrlo visokom frekvencijom, a naočale pomoću dvaju visokobrzinskih lcd "stakala" koja naizmjence titraju usklađuju sliku tako da svako oko na kraju vidi svoju, odvojenu, sliku vrlo nalik prirodnom procesu stvaranja stereoskopskog efekta. Način je u biti vrlo jednostavan, što VR surfer čini znatno pristupačnijim od raznih složenijih VR kaciga. Pored toga, naočale su potpuno slobodne, za računalo nisu vezane žicom, već signal primaju putem malog odašiljača postavljenog na vrh vašeg monitora. Dalje, nisu vam potrebne čak niti dodatne kartice jer se VR Surfer spaja izravno na VGA karticu običnim konektorom koji se jednostavno umetne između VGA ulaza na kartici i monitorskog kabela. Instalacija je vrlo jednostavna, a zatreba li vam pomoć, imate video-kasetu na kojoj je cijeli proces vrlo zorno prikazan. Na istoj ćete naći i upute za instaliranje sustava na videorekorder, a tu su i zgodni primjeri primjene ove tehnologije u video industriji. Od softverske podrške, na instalacijskom ćete CD-u pronaći nekoliko zgodnih 3D aplikacija i par demonstracijskih igara uključujući i Descent 2 koji na najbolji način pokazuje moć VR Surfera.

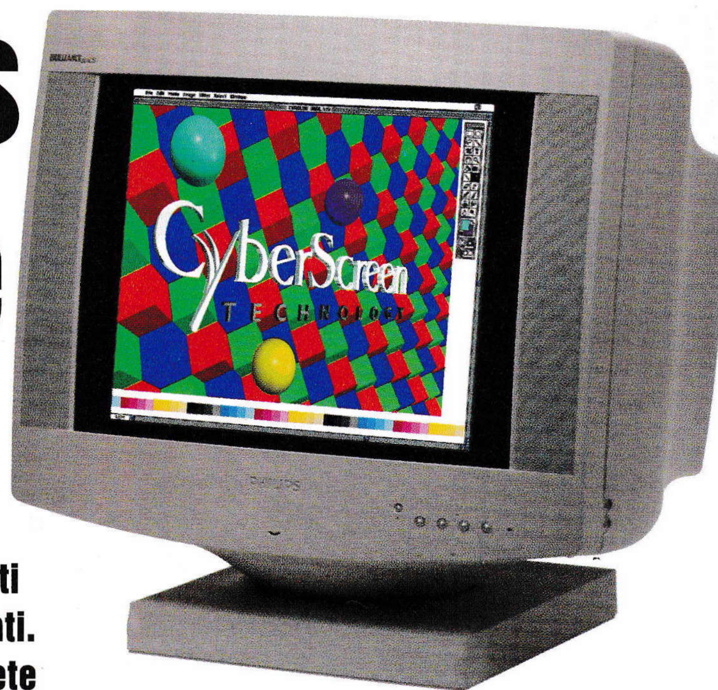
Koliko se to isplati?

Na ovo je pitanje vrlo teško odgovoriti. Iako je svojom cijenom od 1390 kuna, VR Surfer znatno pristupačniji od većine VR uređaja, treba naglasiti činjenicu da 3D naočale ipak ne pružaju pravi VR. Njima ćete dobiti samo osjećaj dubine koji, iako vrlo efektan, nije ono pravo. Ipak, pogledamo li realno VR kacige trenutačno dostupne, malo je onih koje daju tako dobar i jasan prikaz kao ove naočale. Kacige podržavaju isključivo vrlo lošu, nisku rezoluciju i osjetno više umaraju oči, a da vrtoglavicu i ne spominjem. Naočale vam, pak, omogućuju igranje u visokoj rezoluciji, umor očiju je manji (iako osjetan), a tu je i mogućnost gledanja 3D filmova i programa na televiziji. Sve u svemu, riječ je o vrlo skupoj igrački u kojoj će uživati svi oni kojima je čekanja dosta, a takav si hir mogu bez većih problema priuštiti. Običnim smrtnicima ostaje da se još malo strpe i čekaju onaj lijepi dan...

VR Surfer ustupio:
Orbis d.o.o.
tel: 042/26 08 24, 26 11 21
cijena: 1390 Kn



Philips Brilliance 105



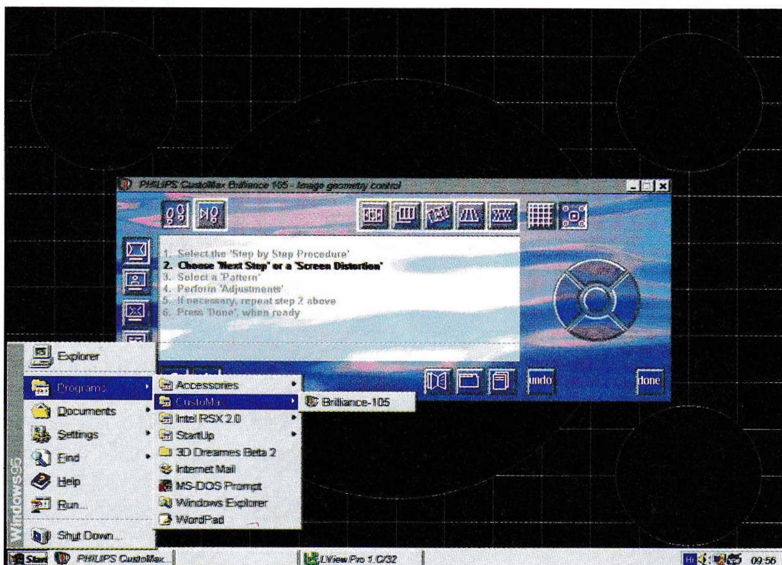
Monitor je jedna od rijetkih komponenti računala koju ne morate često mijenjati. Pažljivim odabirom pri kupnji, dobit ćete vjernog pratioca koji će odoljeti i sljedećoj generaciji Pentium računala. Naravno, treba sagledati vlastite potrebe i odlučiti se za odgovarajuću dijagonalu ekrana jer naknadna nadgradnja ne postoji.

Philipsov monitor Brilliance 105 predstavlja novu generaciju multimedijskih monitora s integriranim audio mogućnostima. U atraktivnom kućištu, osim 15-inčnog ekrana, smješteni su zvučnici i mikrofon. Konektori za spajanje sa zvučnom karticom su na stražnjoj strani postolja monitora i imaju 3 audio ulaza. Na desnoj strani kućišta su ulazi za dodatne zvučnike i mikrofon, čime je proširena funkcionalnost ovog monitora. Otvori za VGA i naponski kabel smješteni su s donje strane kućišta te, napokon, možemo postaviti monitor tik do zida proširivši tako radnu površinu stola. Monitor je Windows 95 Plug & Play usklađiv i koristi DCCI/2B mogućnosti za dvosmjernu komunikaciju s računalom brinući pritom za što bezbolniju instalaciju. Na monitoru su samo osnovne kontrole za osvjetljenje i kontrast, a sve ostalo je na priloženom softveru u verzijama za Windows i Mac računala. Instalaciju pokrećete s diskete i nakon par sekundi sve je gotovo - računalo je dobilo novi program, CustoMax, čijim pokretanjem prilagođavate sve parametre slike.

Monitor smo testirali u svim podržanim rezolucijama i priznajemo da je kvaliteta prikaza iznimna. Iako je gornja granica primjene 15-inčnih monitora 1024 x 768 točaka, na ovome monitoru možete bez problema otići i korak dalje primjenom 1280 x 768 rezolucije, a slika će i nadalje biti vrlo stabilna, no, za ugodno korištenje ovako visoke rezolucije ipak treba veća dijagonala ekrana.

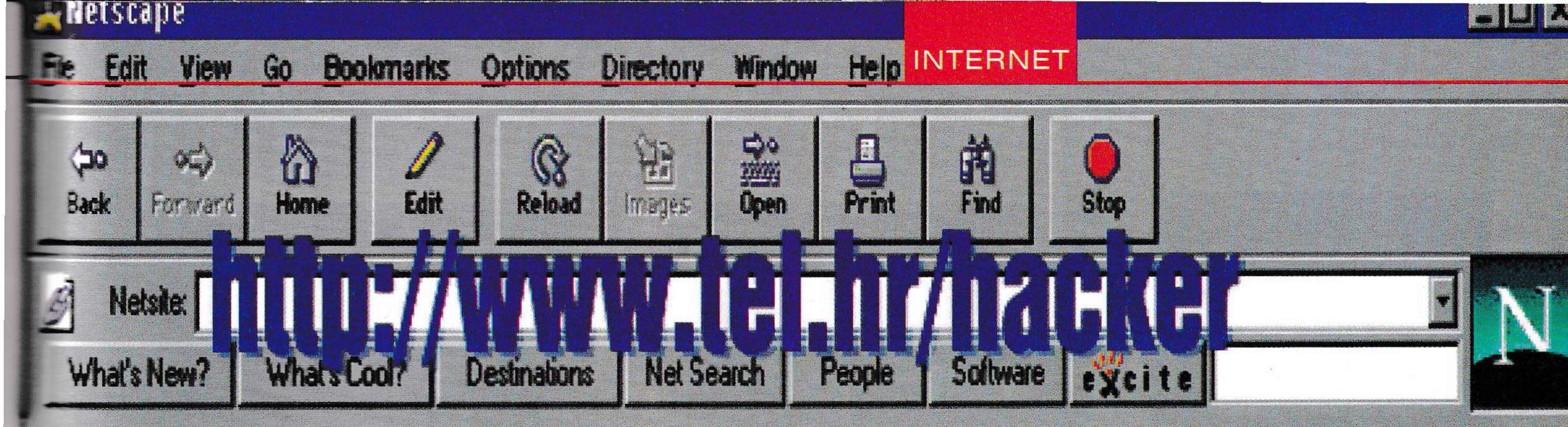
Horizontalna frekvencija Brilliancea kreće se od 30 do 66 kHz, a vertikalna između 50 i 110 Hz. Prilagođavanje obnavljanja slike odvija se automatski: za rezoluciju od 1024x768 je 85 Hz, a za niže od 800x600 ta vrijednost je podignuta na čitavih 110 Hz.

Ugrađeni zvučnici koriste "Front-Firing Audio" tehnologiju koju su razvili Philipsovi audio stručnjaci. Dobiveni zvuk je vrlo prirodan te zadržava čistoću i kad vam je potenciometar okrenut na maksimum. Brilliance 105 je izniman proizvod oprezno izbalansiranih performansi koji se želi nametnuti zahtjevnijim kućnim i uredskim korisnicima, a oni će u njem pronaći kvalitetnog suputnika i za sljedeće generacije računala.



CustoMax program za softversku kontrolu slike. Bogat je opcijama, a osim geometrijskih parametara, omogućuje i podešavanje topline boja. Nakon početne sumnjičavosti, brzo smo se navikli na ovakav način kontrole.

Monitor Phillips Briliance 105 ustupio Pentagram ECOM
Preradovićeva 24, Zagreb
tel/fax: 01/27 19 50, 27 41 64, 27 66 11
A.G. Matoša 35, Split
tel/fax: 021/36 29 69, 48 766



Igrice na Netu

Patrik Pencinger

Zacijelo ste dosad već posjetili Hackerov site na NET-u (alf.tel.hr/hacker). Ako slučajno niste, evo vam novih razloga zbog kojih biste ga trebali uvrstiti u svoj BOOKMARK!

Želeći svojim čitateljima omogućiti kvalitetno igranje, bez puno šuške (novca), izabrali smo dvadesetak SHAREWARE igrica i učinili ih dostupnima za DOWNLOAD s Hackerovog URL-a. Želeći vam olakšati odabir, opisali smo ukratko svaku od njih i dali našu ocjenu. Također su tu i dužine datoteka...



Rally Fever

Sipatična rally simulacija, šarene, ne baš realistične grafike najviše će se svidjeti mlađim kompjutorašima.





Tri Trytrys

Još jedna glavolomka za Windowse, opet nešto novo. Imate zadanu ploču, npr. 8x8, dobijate blokove po tri kockice uzdužno, svaki sa znakom određene boje. Kad složite tri istobojne kockice jednu za drugom, one nestaju (sličnost s Tetrisom!)



Tyrian

Ova vertikalno skrolirajuća svemirska pucačina neće vas jamačno ostaviti ravnodušnima. Mnoštvo oružja, neprijatelja i šarenih spriteova će vas podsjetiti na zlatna vremena kad su ovakve igre bile ominjene među igračima, kako na automatima, tako i na računalima... **ISPLATIVOST: 90%**





Speed Haste

Genijalno napravljena simulacija vožnje. Možete birati između dvaju automobila, formule i američke "custom" trkaće zvijeri. Iako je ovo SHAREWARE inačica, dostupno vam je i nekoliko staza. Iznimno dobar izbor!



Epic Piball

Jedan Epicov fliper, potpuna inačica. Ni po čemu nije poseban, no to ne znači da je loš. Pogledajte ga.



Jazz Jack Rabbit

Epicov zec u akciji! Ovo je okljaštrena božićna inačica. No iako su blagdani za nama, obnovite svoja sjećanja na nivou superbrze platformske arkade. Dijelovi koda su pisani u ASSEMBLERU te je izvođenje savršeno glatko i na 386/33MHz 4MB !! **ISPLATIVOST: 100%**



Outer Ridge

3D pucačina? Malo sutra! Vaša je zadaća raščistiti polja asteroida pomoću najraznolikijeg oružja...



SU27

Kako joj i ime govori, ovo je simulacija ruskog SUKHOIA 27. Iako koristi vektorsku grafiku, nije za podcjenjivati! Realističnost upravljanja i vjernost tehničkih karakteristika su njeni glavni aduti.



Poker

Strip POKER za Windowse(95). Grafika je više nego prosječna. Ipak, i ovo je vrlo korektno složena igra, usto i besplatna. Posebna je zanimljivost BOSS screen koji, kad ga pritisnete, na ekran baca radnu površinu, jedino je problem što je ona Appleova...pa ako vam je šef glup, pokušajte se igrati na radnom mjestu. **ISPLATIVOST: 70%**



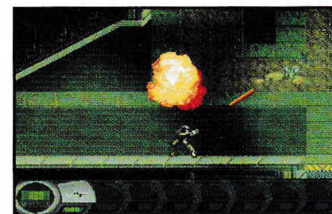
Tetrix

Što novoga reći o Tetrisu. Još jedna DOS inačica...



Abuse

Vjerojatno najbolja shareware inačica neke arkadne avanture. Iako je u niskoj rezoluciji, grafika je vrlo privlačna, a o brzini neću ni govoriti! Pomalo neobično, ali učinkovito upravljanje glavnim likom (tipke ili joystick+nišanjenje mišem) i mnoštvo oružja trebalo bi zapečatiti vašu odluku o kupnji ove igre.





Worms

Legendarno napucavanje "preko brda" u stilu SCORCHA, samo što su tenkiće zamijenili CRVI! Mnoštvo oružja, karti i crnog humora zadržat će vas uz ovu igru. Poseban je doživljaj igranje protiv ljudskog protivnika. **ISPLATIVOST: 100%**



Destruction Derby 2

Kao i uvijek, šećer na kraju! Ova dosta krnja inačica nudi ipak dobar uvid u uzbuđenja što ih pruža igra nastala spajanjem dinamične autoutrke i sadističkog razbijanja svega što se kreće (kotura, prevrće...).

NET+ PLUS

http://games.net-link.net/ladder/ra/home.html
Ovaj SITE posvećen je RED Alertu. Pogledajte karte, CHEATOVE...

http://www.diesel.com/
Internet izdanje iznimno popularne marke odjeće za mlade. Iako je dizajn riješen prilično kičasto, ipak vrijedi pogledati. Možete skinuti slike poput onih na JUMBO plakatima po Zagrebu.

http://www.sony.com/
Jedna od najvećih korporacija u povijesti, SONY, ima više svojih izdanja na NETU. Ovo je polazna točka s linkovima i informacijama o ostalima.

http://www.creaf.com/
Najpoznatiji proizvođač zvučnih kartica na Internetu. Driveri, updateovi, informacije o novim proizvodima.

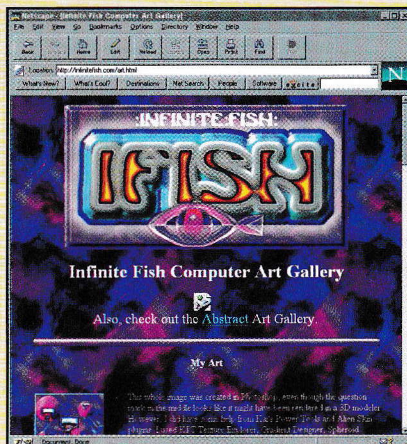
http://www.frogi.org/secrecy.html
Stranice posvećene američkim državnim tajama. Saznajte koliko se novca poreznih obveznika troši na očuvanje tajni iako je hladni rat završio prije desetak godina!

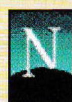
http://www.ring.net/~ram/ramic.htm
Hrvatski prvi Internet CAFE. Zanimljivosti iz hrvatskog dijela mreže, linkovi itd.

http://www.webpress.net/j/ufo/
Mjesto na kojem ćete čitati ispovijesti onih koje su oteli izvanzemaljci. Na vama je da procijenite istinitost. Pa ako i ne vjerujete, pogledajte.

http://www.hamburg.roses.de/~ham00622/cubic/english/
Glavna stranica najboljeg .xm i .mod playera na Pcu. Ovdje možete naći linkove do glazbenih arhiva, uputiti svoja pitanja tvorcima CUBIC Playera

http://infinitefish.com/art.html





Zanima li vas kompjutorska grafika, poglavito različiti trikovi u programima tipa Photoshop, posjetite ovaj SITE. Iznimno su zanimljivi TUTORIALI u obliku HTML stranica pomoću kojih ćete vrlo brzo sami stvarati zapanjujuće efekte i slike.

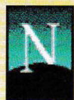
http://www.sgi.com/



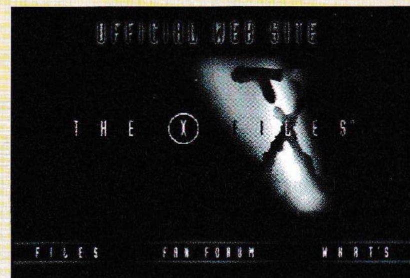


San svakog kompjutoraša, SGI radna stanica dobila je još jednu DESKTOP prinovu. Riječ je o vrhunskoj OCTANE radnoj stanici. Iako nam je potpuno izvan dosega, zgodno je pogledati njene specifikacije i pokoju sličicu i animaciju.

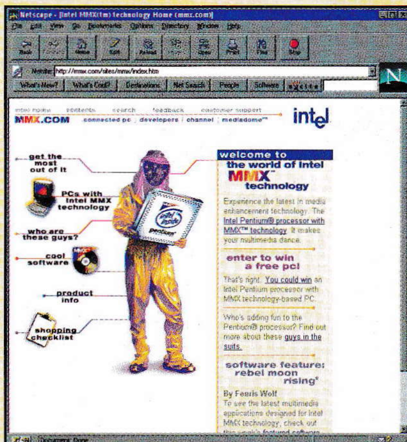
http://www.thex-files.com

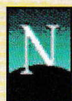


Stranice posvećene poznatoj TV seriji. Saznajte više o Mulderu i Scully, o novim i starim epizodama, ali i o onima koje se tek snimaju. Od pomoći će vam biti i gomila linkova na siteove koji se, također, bave X-FILES tematikom.



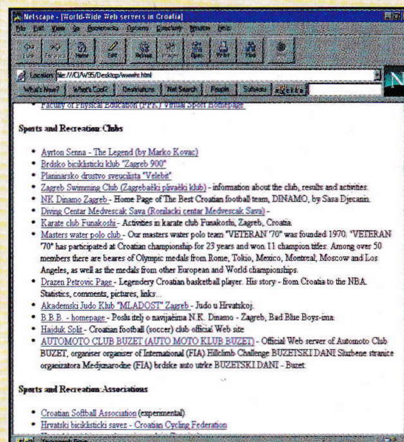
http://mmx.com/sites/mmx/index.htm





Saznajte više o nadolazećoj MMX tehnologiji. Koliko će doista biti ubrzanje, kolika će biti cijena i hoće li igrice biti bolje nego dosad, nakon ovog (r)evolucionarnog koraka u razvoju informatičke tehnologije, samo su neka pitanja na koja ćete ovdje naći odgovore.

http://www.hr





Najbolji hrvatski search engine. Ako išta postoji na hrvatskoj Internet sceni, to ćete ovdje naći.

Patrik.Pencinger@zg.tel.hr

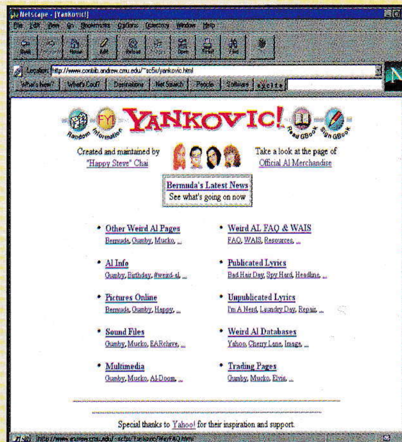
http://www.spacejam.com/index.cgi

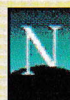




Pročitajte više o filmu Space Jam koji možete gledati i u našim kinima. Zanimljivo je otkriti kako je film rađen.

http://www.contrib.andrew.cmu.edu/~sc5x/yankovic.html



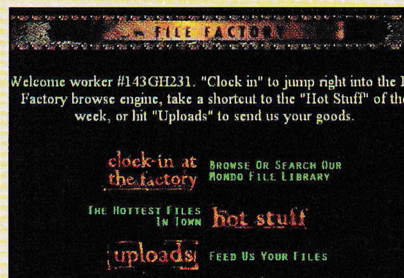


Stranice LUDOG ALA YANKOVICHA! Najotkačeniji svjetski komičar ima svoje vjerne obožavatelje. Volite li crni humor i parodiju?

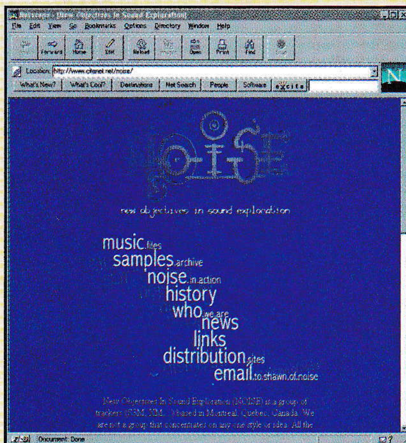
http://www.filefactory.com

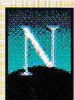


Jedno od najvećih mjesta za izmjenu podataka na netu. Ovdje možete UPLOADATI svoje fileove i skidati tuđe (dakako, samo SHAREWARE). Mnoštvo linkova i brza veza čine ovaj server jednim od najboljih rješenja za skidanje većih fileova.



http://www.citenet.net/noise/





Na ovoj adresi čeka vas ambiciozna skupina glazbenika šireći svoju glazbu putem Interneta. Na siteu ćete naći mnoštvo SAMPLEOVA, .XM i .S3m modula. linkova, povijest grupe i još mnoge stvari vezane uz, kako oni kažu, "istraživanje zvuka".

http://www.diesel.com





Potpuno novi i promijenjeni Dieselov SITE. U skladu sa načinom života koji propagira njihova odjeća... Ponajprije namijenjem potencijalnim turistima omogućava učenje fraza, uleta i prostota na engleskom, njemačkom,...

NET PLUS

i naravno DOWNLOADati najnoviju verziju.

http://www.desktopthemes.com
I samo ime govori da se ovdje radi o arhivi tema za Microsoft Plus! Poredane su po kategorijama, tako da svatko može u najkraćem vremenu izabrati odgovarajuću i DOWNLOADati je.

http://www.honors.unr.edu/čchadt/top10/10mod_h.html
10 najsmješnijih glazbenih fajlova na INTERNETU. Probajte, jamačno će vas nasmijati!

http://www.athenet.net/čjlindsay/Ninja.html
Vicevi o NINJAMA - GENIJALNO, svakako pogledajte.

http://www.best.com/čtreasure/Treasure/
Ako ste tragač za blagom, a nemate potrebnu opremu (mape, krampove, detektore metala...), ova adresa će vam biti od velike pomoći. Ako nemate ni novac, tu je vodič kako napraviti vlastitim rukama detektor metala...

http://www.hotfiles.com/index.html
Još jedan site posvećen sharewareu. Iznimno velika arhiva softvera i izvrsni pretraživački sklop čine ovaj URL najboljim mjestom za početak potrage nekog SHAREWARE programa.

http://www.year2000.com/cgi-bin/y2k/year2000.cgi
Godine 2000. mnogi programi će imati neočekivane muke, naime u svojim proračunima većina ih koristi samo zadnje dvije znamenke kod pisanja godine, a 2000. se i prve dvije mijenjaju...
Kako riješiti taj problem... saznajte!

Kompjutor Commander CorelDraw 6 Photoshop 4

1997. je godina, Windows 97 (Memphis) je ovdje, ali ni DOS se još nije predao! Puno dobrih programa i većina igara radi pod DOS-om. Kako ih koristiti na računalu s Win95 ili Win97?

Šest prilaza DOS-u...

Jadranko Tudović

U današnjem nastavku željeli bismo današnjoj generaciji korisnika najnovijih operativnih sustava olakšati korištenje softvera pisanog za stari, (dobri?) DOS.

Općeniti govoreći, postoje tri pristupa DOS-u:

1. Otvaranje MS-DOS prozora (tzv. MS-DOS session)
2. Pozivanje MS-DOS načina rada (tzv. MS-DOS mode)
3. Podizanje računala pod prijašnjom verzijom DOS-a.

Međutim, MS-DOS session daje još dvije podvarijante, a MS-DOS mode još jednu, što je ukupno šest!

Otvaranje MS-DOS prozora (MS-DOS session)

Ovo je najčešći način pokretanja DOS programa. Ne trebamo izlaziti iz Win95, već jednostavno DOS programe pokrećemo izravno iz Win95. Čitavo je vrijeme kontrola pod operativnim sustavom Win95, a to nam omogućuje i najveći stupanj integracije s Windowsima. Pokrenuta DOS aplikacija pojavit će se na ekranu u prozoru.

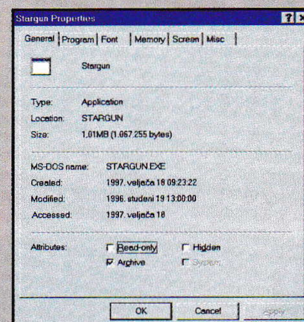
Win95 mogu izdržati većinu DOS aplikacija u ovom režimu rada bez ikakvih posebnih zahvata. Često ćete primijetiti poboljšanja u brzini rada jer aplikacija sada ima više sustavskih resursa i memorije na raspolaganju. U ovom načinu rada moguće je otvoriti više DOS prozora i koristiti ih u višezadaćnom režimu (multitasking). Što to znači?

Svaka od pokrenutih aplikacija može koristiti sve uređaje vašeg PC-a, uključujući miš i CD-ROM, čak i ako niste podešavali datoteke Config.sys i Autoexec.bat zbog uključivanja DOS drajvera za te uređaje. To je omogućeno zahvaljujući tehnici "virtualnih drajvera" (virtual device drivers) za svaki prozor DOS-a. Ali, bilo bi predobro kad bi se sve manjkavosti DOS-a mogle riješiti na ovako elegentan način.

Što su CONFIG.SYS i AUTOEXEC.BAT???

Za nove čitatelje HACKER-a: To su dvije konfiguracijske datoteke koje služe za tzv. softversko podešavanje rada vašeg računala. Nalaze se u glavnom imeniku (direktoriju MAPI) sustavskog diska - najčešće C:! U njima se npr. uključuje miš, podešava hrvatska tipkovnica, postavlja multimedija i CD-ROM itd...

O baratanju ovim tipično DOSovskim detaljima naći ćete puno više uputa u HACKEROVOJ školi DOS-a. A do tada nemojte kopkati bez predznanja!

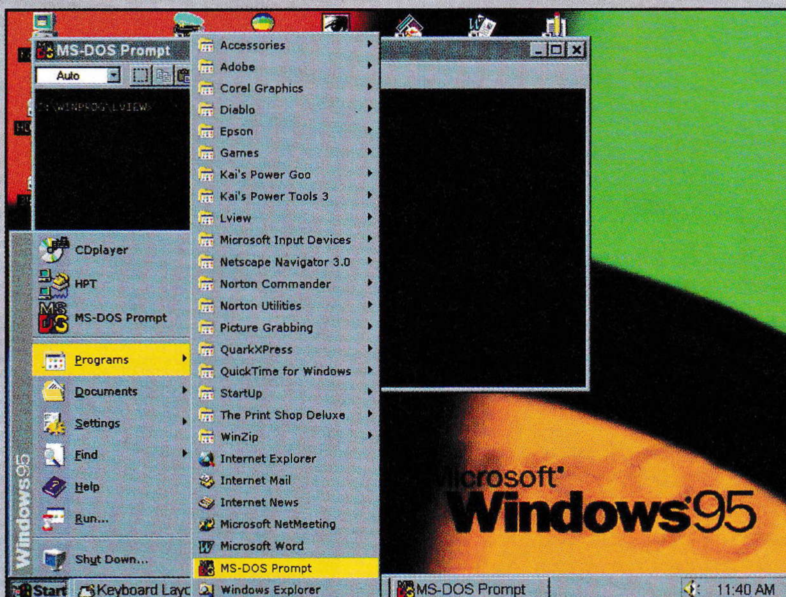


Sljedeći je korak, ipak, prilagodba svojstava određenog DOS programa, što je inače krajnje jednostavna radnja - desnim klikom nad ikonom dotičnog programa uključimo izbornik u kojem odabiremo opciju "Properties" nakon čega će se pojaviti prozor nudeći 6 kartica za prilagodbu našeg programa ovom načinu rada.

Svaki DOS prozor ima već poznate detalje (slika 1). Tako nam je omogućeno pomicanje prozora, promjena veličine, promjena fontova te korištenje međumemorije (clipboard). Istina, promjena veličine prozora nije prilagodljiva kao u Windows aplikacijama, ali je vrlo uporabljiva!

Kako se otvara MS-DOS prozor? Pokretanjem opcije MS-DOS Prompt iz izbornika Start, Programs.

Slika 1. Otvorili smo već tri prozora za DOS, a možemo i četvrti i peti... ako zatreba. Iz ovog primjera vidljivo je da možemo "vrtjeti" tzv. virtualne DOS-ove. To je kao da imamo više PC računala na jednom monitoru. Nažalost, ovaj način rada ne prolazi kod svih DOS aplikacija, samo kod onih pitomih i uredno pisanih. Međutim, DOS programi koji



(slika 1) Nakon otvaranja MS DOS prompta možete prilagoditi veličinu DOS prozora, veličinu fonta i korištenje međumemorije.

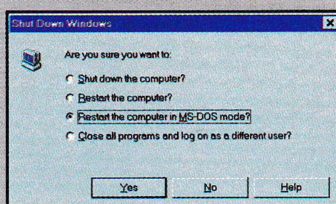
izvlače maksimum hardverskih mogućnosti našeg stroja često zaobilaze dogovore i pravila. Naročito su igre tomu sklone. Moguće je prilagoditi svojstva (properties) ovog načina rada, ali za to treba vremena, živaca ali i iskustva. Naročito nije preporučljivo mijenjati parametre vezane za raspolaganje memorijom.

MS-DOS način rada (MS-DOS mode)

Postoje neke DOS aplikacije koje jednostavno ne rade dobro (ili nikako) pod Win95. Za takve specijalitete, Win95 nude jedan manje uobičajeni način rada tzv. "DOS mod rada". U tom su slučaju Windowsi efektivno uklonjeni iz radne memorije i potpunu kontrolu preuzima DOS. Pitate se, koji DOS? Verzija 7.0. Ako otipkate DOS-ovu naredbu VER, dobit ćete čudan ispis:

Windows 95. ŠVersion 4.00.1111Ć ili 4.00.950 za prvu konačnu inačicu Win 95.

Ova je varijanta korištenja DOS-a tvrđa od prve i ponaša se kao pravi DOS. Odsad više ne postoje virtualni pogonski programi, tako da sve ugrađeno blago u naše računalo (npr. miš, CD-ROM, zvučna kartica, fax-modem itd...) mora biti propisno instalirano u Config.sys i Autoexec.bat. Konačno, nema više niti multitaskinga i možete vrtjeti samo jedan program istodobno.

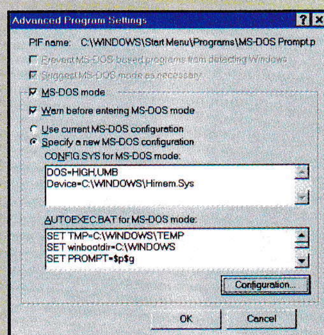


Kako se ulazi u DOS način rada?

Najjednostavniji ulazak u MS-DOS način postiže se Shutdown izborom u izborniku Start.

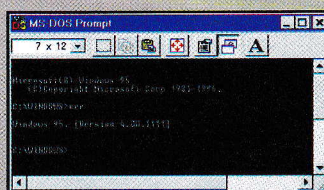
Tada odabiremo treću opciju (vidi sliku).

Windowsi 95 se povlače iz radne memorije i učitava se kopija MS-DOS-a koja radi u realnom modu. Imamo li problema s pokretanjem nekog programa u DOS prozoru, tada je ovo najbrži način da pogledate ponaša li se program dobro u DOS modu. Kad krećemo u ovu avanturu, moramo se pripremiti - znači prikupiti sve diskete sa "drajverima" i instalirati ih, a sve ovako instalirano je, u biti, podvosručenje



u odnosu na Windowse 95.

Drugi pristup MS-DOS modu rada je znatno suptilniji jer moramo se usuditi kliknuti mišem na gumbić Advanced u okviru Properties. Sjetimo se da inače gotovo svaku kreaturu na Windows ekranu možemo kliknuti i desnim klikom, pritom se pojavljuje izbornik koji redovito u dnu nosi opciju Properties. Windowsi inicijalno nude skok u MS-DOS mod samo kad to "osjete". A za potpuno upravljanje DOS načinom rada, treba uključiti opcije prema slici:



Podizanje računala s prijašnjim DOS-om (Dual Boot DOS mode)

Iako je DOS način rada s instaliranim standardnim real-mode pogonskim programima i jednozadaćnim radom vrlo sličan prijašnjim inačicama DOS-a, ipak nije i istovjetan. U memoriji se, ipak, nalazi jezgra Windowsa 95, u što ćemo se lako uvjeriti naredbom VER iz DOS.a. Osim toga, povratak u Win 95 možemo ostvariti naredbom EXIT u DOS-u.

Dual Boot ćemo imati na raspolaganju samo ako smo Win 95 instalirali na postojeći MS-DOS (npr. 5.0, 6.0 ili 6.22). Tijekom instalacije, Win 95 će ostaviti sve vitalne DOS-ove datoteke netaknute, ali preimenovane u nastavak *.DOS. Tako se na disku C: u glavnoj mapi pojavljuju:

IO.DOS
MSDOS.DOS
COMMAND.DOS
CONFIG.DOS
AUTOEXEC.DOS

Pokretanje računala u izvornom DOS-u

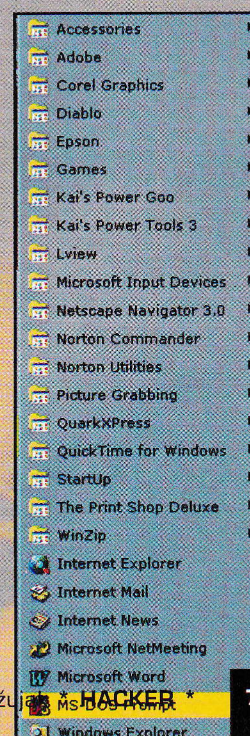
To je stvarno jednostavno - ako vam netko pokaže ili ako pročitate. Naime, prilikom uključivanja računala (POWER na kućištu) pokreće se jedan vrlo važan program za oživljavanje vašeg računala - BIOS. U drugoj fazi njegovog izvršavanja ispisuje se na monitoru (hrv. predočniku) poruka:

"Starting Windows 95"

U tom trenu pritisnite na tipkovnici tipku F8 i u ponuđenom izborniku odaberite osmu opciju koja glasi: 8. Previous version of MS DOS

Prebacivši se u MS-DOS na ovaj način, omogućen vam je rad s bilo kojom DOS aplikacijom, a isto tako možete pokretati i Windowse 3.1x. Štoviše, stare Windowse možete instalirati tek u ovom trenutku, ako to niste već prije napravili. Samo pazite, postavite ih u neki direktorij koji se ne zove WINDOWS, jer biste u suprotnom uništiti Windows 95.

I za kraj nekoliko upozorenja. Čuvajte se starih DOS aplikacija koje čine dobra djela na disku - Norton Utilities v.8 i ranije, čistači virusa, razni programi za rad s datotekama u Win3.1x itd... Bez obzira kojim od gore navedenih načina pokrenuli takve DOS programe, njihovi rezultati mogu biti pogubni za krhki Windows 95 svijet u oblacima. Naročito je Dual Boot način rada opasan jer su tada Windowsi potpuno isključeni i ne mogu se javiti nekim važnim upozorenjem u slučaju pogubnih promjena na vašem tvrdom disku. Za ovakve i slične egzibicije treba biti pravi HACKER!



MALA ŠKOLA RAČUNALA

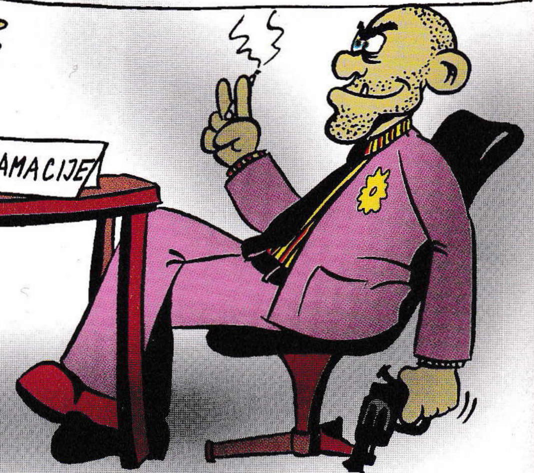
CRTA I PIŠE GORAN STANČIĆ

ZA UDOBAN RAD TIPKOVNICA MORA BITI KVALITETNE IZRADE



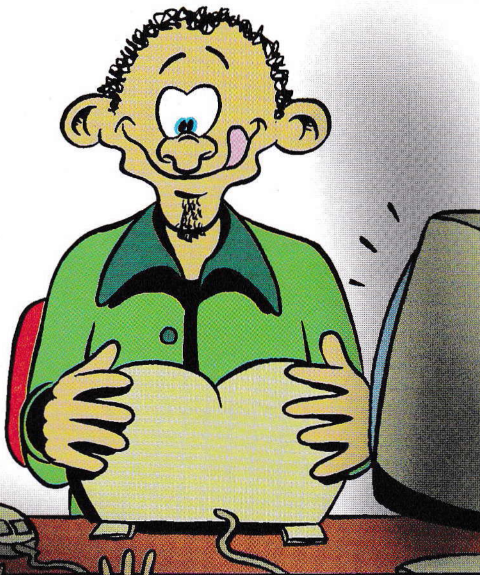
PREPORUČA SE TIPKOVNICA S OZNAČENIM HRVATSKIM RASPOREDOM SLOVA RADI BOLJE PREGLEDNOSTI I SNALAŽENJA.





PROIZVOĐAČI NUDE TIPKOVNICE RAZNIH ERGONOMSKIH OBLIKA.





TREBA IH ČUVATI OD PRAŠINE I OSTALIH VANJSKIH NEPOŽELJNIH UTJECAJA.



ODABIR TIPKOVNICE S "KLIKOM" ILI BEZ NJEGA OVISI O VLASNIKOVIM POTREBAMA.







RAZNIM KOMBINACIJAMA TIPKI VRIJEME RADA MOŽE SE ZNATNO SKRATITI...

BIP... BIP... POKRENULI STE SEKVENCU SAMOUNIŠTENJA RAČUNALA. DESET, DEVET, OSAM...

PC - CD IGRE

U SVE NAVEDENE CIJENE UKLJUČENO JE 26,5% POREZA!

3 Skulls of the Toltecs	449,00
Abuse	399,00
A Train & Con Set	179,00
AH64-D Longbow simulacija	429,00
Air Power	359,00
Alice in wonderland	299,00
Allied General, strategija	369,00
American civil war, strategija	369,00
Are you ready and alert	349,00
Archimedian dinasty	349,00
Azreal s Tear	399,00
Battleground: Gettysburg, strat.	379,00
Battleground: Shiloh, strategija	379,00
Battleground: Waterloo, strat.	379,00
Big Red Racing	179,00
Blami Machinehead	399,00
Caz	349,00
Chaos overlords	349,00
Champ manager 2 Kixx	229,00
Champ manager 2 96/97 enh.	379,00
Close Combat (Microsoft)	328,00
Comand and Conquer extra ,nivoi	169,00
Conquest of the newworld, strat.	399,00
Crusader No Regret	399,00
Deathlock	499,00
Death rally	379,00
Discover Astronomy	249,00
Discworld 2	449,00
Dogz	349,00
Druid	341,00
Duke Nukem 2	179,00
Duke Nukem 3D	399,00
Extreme power pack	549,00
Encarta 1997 , world atlas	450,00
Encarta 1997, enciklopedia	450,00
Fatal racing	399,00
FIFA 97	449,00
Flashback	179,00
Flight unlimited	329,00
Formula 1 Grand Prix 2	399,00
Fragile Allegiance	389,00
Full Throttle	249,00
Gene Wars	429,00
GP Manager 2	399,00
Great Generals -Flagtower,dok.	349,00
Great Naval Battles IV	369,00
Harpoon classics 97	369,00
Harpoon II:Admirals Editions	349,00
Heroes of might and m.+trilogy	399,00
Hind	399,00
History of medicine - Flagtower	379,00
Interactive colections Vol 3	339,00
Jetfighter III	449,00
Kick n Play	349,00
Lighthouse: The Dark Being	429,00
Language labs: English	369,00
Language labs:German	369,00
Language labs:Spanish	369,00
Lord of Reaims II	399,00
Lost Eden	199,00
Magic Carpet+	179,00
Master of dimensions	399,00
Master of Orion II	399,00
MAX	379,00
MechWarior 2:Mercenaries	339,00
Megarace II	379,00
MegaTRIpack 3	299,00
Menzoberranzan	359,00
Monster Truck (Microsoft)	334,00
Mummy	249,00
Muppet Treasure Island	367,00
NHL Hockey 97	449,00
NBA Live 97 košarka	449,00
Quake	349,00
Origins of Man Kind	349,00
Orion Burger	399,00
Over The Reich	379,00
Peter Pan	399,00
Pinball 95	199,00
Phantasmagoria II	449,00
Power F1	399,00
Race Mania	349,00
Railroad tycoon	179,00
Rally Championship	399,00
Rama	429,00
Raptor	229,00
Raven Project	349,00
Realms of the Haunting	399,00
Red Alert,strategija	449,00
Redshift 2, astronomija	399,00
Rings	399,00
Rise of Triad	179,00
Road Rash	399,00
Sabre Team	179,00
Settlers II,strategija	399,00
Screamer 2	379,00
Shadoen	399,00
Shellshock,vojna simulacija	369,00
Silent hunter	399,00
Sim Ant Recreation	179,00
Sim City 2000	399,00
Sim City 2000 Networks	399,00
Sim City 2000 CD Collection	399,00
Sim City Recreation	179,00
Sim Earth Recreation	179,00
Sim Farm Recreation	179,00
Sim Isle	dol349,00
Sim Life Recreation	179,00
Sim Tower	349,00
Space race - Flagtower	399,00
Spycraft	429,00
SSI compilation	379,00
Star Trek	429,00
Start to learn Italian	332,00
Steel Panthers	369,00
Stonekeep	399,00
Street Fighter II	179,00
Strike Comander	229,00
SU-27 Flanker	369,00
Syndicate +	229,00
Syndicate wars	449,00
Terminal Velocity	179,00
Time Commando	399,00
Tilt!	179,00
This Means war	399,00
Theme Park	229,00
Third Reich	379,00
Thunderscape	369,00
Tomb Raider	399,00
Truckology	349,00
Under a kiling moon	299,00
US Navy Fighters	253,00
US Navy Fighters 97	499,00
Wacky wheels	179,00
Warcraft extra, nivoi	169,00
Warwind	379,00
Werewolf Clasic	179,00
War in Pacific- Flagtower	399,00
Wing commander III	299,00
Wooden ships and iron men	399,00
World war I - Flagtower	399,00
World war II - Flagtower	429,00
Z	399,00
X-Wing Collection	339,00



ZOLA

MALOPRODAJA:

ZAGREB, Nova cesta 115
TEL: 395-153
FAX: 395-152

VELEPRODAJA:

ZAGREB, AVE. V. HOLJEVCA 20/II
TEL: 6552-726, 6552-727, 6528-513
FAX: 6529-248
PULA, 1.MAJA 29/1
TEL:052/35-553
FAX:052/35-446

E-mail adresa: **zola@zg.tel.hr**

RADNO VRIJEME:

PON-PET: 8.00-19.30,
SUB: 8.00-14.00

Primamo American Express, Diners, Euro-card kartice!

U SVE NAVEDENE CIJENE UKLJUČENO JE 26,5% POREZA!

YAMAHA

hp HEWLETT PACKARD

Panasonic

PHILIPS PHILIPS

Canon

EPSON

Microsoft